



# Let's play!

Video- und Computerspiele

# Inhalt:

- Spiele: Gestern bis heute
- Innovationen der letzten Zeit
- Aktuelle Spielekonzepte
- Praxis: World of Warcraft, GTA und Loco Roco





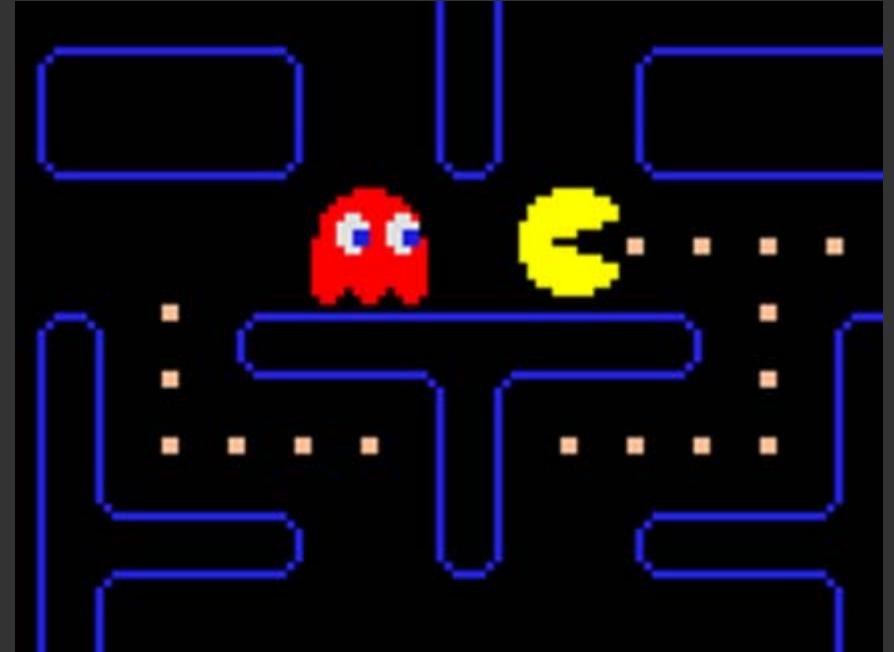
Ein **Computerspiel** ist ein interaktives Medium. Ein Programm auf einem Computer, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes Spiel zu spielen.



The screenshot shows the Golem.de website interface. At the top left is the Golem.de logo with the tagline 'IT-News für Profis'. To the right is a search bar with the text 'SUCHEN BEI GOLEM.DE' and a search button labeled 'SUCHEN'. Further right is a newsletter subscription field with the text 'NEWSLETTERABO' and an email address 'ihre@e-mail.de'. Below this is a navigation menu with categories: AUDIO/VIDEO, FOTO, GAMES (highlighted), HANDY, INTERNET, MOBIL, OSS, SECURITY. The main content area shows a breadcrumb trail 'Entertainment / 30.11.2005 / 11:51' and action links for 'Trackback', 'Versenden', and 'Druck'. The article title is 'PlayStation 2 - Über 100 Millionen Mal ausgeliefert' and the subtitle is 'Großer Zuwachs im Weihnachtsgeschäft 2005'. On the right side, there is an advertisement for Intel with the text 'Partnering to Deliver Virtualization Solutions on Dell and VMware Servers'.

Dass Computerspiele ein **riesiger Markt** sind, hat sich wohl mittlerweile herum gesprochen. Längst wird mit den Spielen weltweit mehr Geld verdient als mit Filmen an der **Kinokasse**.





1980 erblickte **Pac-Man** von Namco, der erste Popstar des Computerspiels, in den Spielhallen das Licht der Welt. Das Spiel wurde schätzungsweise über 60 Milliarden mal gespielt.





Später kamen von Sega und Nintendo in den späten 80ern frühen 90er Jahren neue Spielhelden auf die Spielfläche: **Sonic the Hedgehog** und **Super Mario** waren die Helden der Jump'n'Run Ära.





**DOOM** von ID Software und **Monkey Island** von Lucasarts waren auf dem PC anfang der 90er Jahre zu Hause. Sie prägten maßgeblich die Egoshooter- und Point & Click-Adventure-Genres.





Die **Command and Conquer** Serie von Westwood und auch **Age of Empires** von Microsoft waren in den 90er Jahren die Spiele, die den Weg für das Echtzeit-Strategie-Genre für den Mainstream ebneten.







**Tomb Raider** von Eidos war einer der ersten guten Vertreter der Action-Adventures.

**Diablo** von Blizzard führte das Hack'n'Slay-Genre ein.

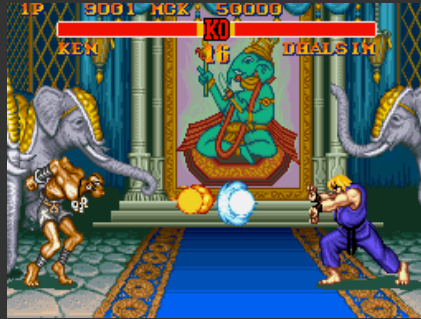




**Final Fantasy** von Squaresoft und die **Ultima-Serie** auf dem PC sind gute Beispiele früher Rollenspiele aus Japan und den USA.

LEVEL UP!  
LEVEL UP!  
LEVEL UP!





Es gibt zahllose weitere alte Genres wie Puzzle, Survival Horror, Beat'em Up, Shooter, Rennspiele, Adventures, usw.

Dazu kommen auch noch die Mischformen aus den oben genannten Genres.



1980 1990 1999 2006

**Doch wie sieht es heute aus?**





Anders als bei Film unterliegt das Videospiele extrem dem **technischen Fortschritt** der Computer, da es ein digitales Medium ist.





Anders als bei Film unterliegt das Videospiel extrem dem **technischen Fortschritt** der Computer, da es ein digitales Medium ist.

Bessere Grafik und verbesserte Eingabemöglichkeiten haben zusammen mit Innovation **völlig neue Möglichkeiten** des digitalen Spielens aufgezeigt.





Die aktuelle Entwicklung hat nicht nur bessere Grafik mit sich gebracht sondern auch neue Eingabegeräte wie beispielsweise die **Tanzmatten** von Konami oder **EyeToy** von Sony.





Die Spiele werden nicht jedes Jahr **realistischer** sondern werden auch vom Gameplay **komplexer**.







Mittlerweile werden **ganze Städte** mit Passanten, Verkehr, Tag und Nacht-Zyklen und einer unglaublichen **Freiheit** simuliert.





Aber auch Geschichten erzählen ist interessanter geworden:  
Die Art wie erzählt wird, passt sich an den Spieler an und die  
**Umwelt** reagiert auf seine **Interaktionen**.





Das Computerspiel wird insgesamt weiterhin kaum als **Kunstform** neben Film, Musik, bildender Kunst etc. akzeptiert. Dies mag an der kurzen Geschichte und den oft sehr technologiebezogenen und auf **bloße Unterhaltung** fixierten Inhalten liegen.





Durch das Internet kann man diese Welten miteinander vernetzen. Das Genre der **Massive Multiplayer Online Roleplaying Games**, kurz **MMORPG**, war geboren. .





Durch das Internet kann man diese Welten sogar miteinander vernetzen. Das Genre der **Massive Multiplayer Online RPGs** kurz **MMORPG** war geboren.

Der erfolgreichste Vertreter ist momentan das Spiel **World of Warcraft** von Blizzard.

+1 KRAFT  
+1 KRAFT  
+1 KRAFT





Der kleine gelbe Sack links unten in der Ecke ist übrigens nicht Pac-Man sondern ein Charakter aus dem aktuellen Spiel **Loco Roco** für die PlayStation Portable.





# Game Over

Continue? Insert coin.





## Quellen:

Bundeszentrale für politische Bildung - [www.bpb.de](http://www.bpb.de)

Westdeutscher Rundfunk - [wdr.de](http://wdr.de)

Wikipedia Lexikon - [wikipedia.de](http://wikipedia.de) [*für Erscheinungsdaten*]

