

Leseprobe

Ron Faber, Manfred Schwarz

Games - PC, Konsole, online & mobil

Entdecken Sie die digitale Spielewelt

ISBN: 978-3-446-42298-8

Weitere Informationen oder Bestellungen unter

<http://www.hanser.de/978-3-446-42298-8>

sowie im Buchhandel.

WAS DARF'S SEIN: KONSOLE ODER PC?

8

Die in den letzten Jahren enorm gewachsene Aufmerksamkeit für Computer- und Video-Games täuscht darüber hinweg, dass Menschen bereits seit mehr als fünfzig Jahren am und mit dem Computer (oder seinen Vorläufern) spielen. In den ersten Jahrzehnten verlief die Entwicklung allerdings vom breiten Publikum völlig unbeachtet, denn nur Studenten und Dozenten hatten überhaupt Zugang zu den sagenumwobenen Großrechnern einiger weniger amerikanischer Universitäten. Trotzdem gab es bereits Spiele-Hits wie Space War und Space Travel, die von einer eingeschwo- renen Gemeinde Nacht für Nacht ge-

spielt wurden. Die Weltraum-Thematik hatte dabei – neben der Popularität unter Studenten – einen klaren technischen Vorteil: Ein komplett schwarzer Hintergrund (die unendlichen Weiten des Alls) mit einigen weißen Punkten (die majestätisch funkeln den Sterne) gehörte damals zu den wenigen Szenarien, die grafisch überzeugend dargestellt werden konnten. Zum übergreifenden Erfolg und Massenphänomen wurden elektronische Spiele erst 1979 mit der Einführung des Atari VCS 2600 (Bild 1.1). Die Videospielekonsole wurde an den heimischen Fernseher angeschlossen und ermöglichte den einfachen Wechsel von Spielen durch ein Modulsystem, sodass Space Invaders, Pac-Man, Asteroids (Bild 1.2) etc. die Wohnzimmer erobern konnten.

In der Folge versuchten unzählige Unternehmen, mit Spielen oder sogar mit eigenen Spielkonsolen am Erfolg teilzuhaben – bis der Markt 1983 aufgrund von Übersättigung, sinkender Qualität und der wachsenden Konkurrenz durch preisgünstige Heimcomputer vollständig zusammenbrach. Ab hier verläuft die



Bild 1.1 Atari VCS 2600

Entwicklung der elektronischen Spiele in zwei Linien: Videospiele für **Konsolen** im Wohnzimmer und Computerspiele für den **PC** auf dem Schreibtisch. Beide Richtungen sind zwar einerseits eng verzahnt, unterscheiden sich aber andererseits deutlich, so zum Beispiel hinsichtlich der jeweils populärsten Spiele-Genres und der Bedienung. Auf dem Computer ist die weitere Entwicklung bis heute vom rasanten technischen Fortschritt bestimmt, der durch mehr **Speicherplatz**, **Rechenleistung** und **Grafik-Power** immer eindrucksvollere Games ermöglicht. Aber auch die Konsolen holten durch neue Technologien und Spielkonzepte auf: Gegen Ende des alten und Anfang des neuen Jahrtausends waren zunächst Nintendo und Sega erfolgreich, später dann Sony mit den lange dominierenden **Playstation 1** und **2** und schließlich stieß auch Microsoft mit der **Xbox** in die Führungsriege vor. Durch die Weiterentwicklung von Displays und längere Akku-Laufzeiten haben Games zudem den Sprung auf mobile Geräte (**Handhelds**) und Handys geschafft.

Welche technische Plattform für Sie die Richtige ist, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Wo wollen Sie spielen und wie viel Zeit können Sie aufwenden? Was darf Ihr Hobby kosten und welche Genres interessieren Sie? Spielen Sie

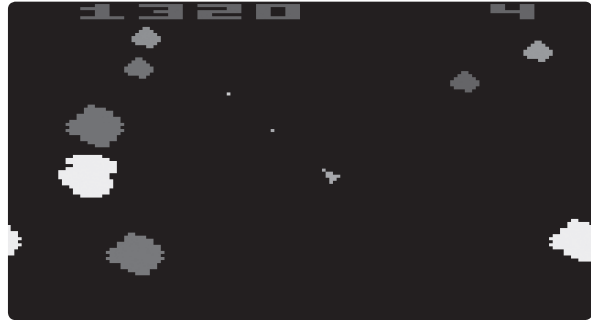


Bild 1.2 Asteroids auf dem Atari VCS 2600

alleine, mit Freunden oder Ihrer Familie? Um Ihnen einen Leitfaden zu geben, werden in diesem Kapitel die heute aktuellen Geräte für das Wohnzimmer bzw. den Schreibtisch einmal vorgestellt. Mehr über mobile Geräte, wie zum Beispiel die Sony Playstation Portable und Nintendo DS, erfahren Sie in Kapitel 4.

Casual oder Core?

Die Welt der Games ist heute so vielfältig, dass Spieler nicht mehr einfach in eine bequeme Schublade gepresst werden können. Allgemein üblich ist aber die ganz grobe Unterscheidung in Casual- und Core-Gamer. Diese Begriffe werden auch in diesem Buch verwendet und sollen deshalb kurz vorgestellt werden: **Casual-Gamer** (Gelegenheitsspieler) spielen zwischendurch zur Un-

terhaltung und erwarten deshalb von einem Spiel vor allem leichte Zugänglichkeit. Stundenlanges Auswendiglernen des Handbuchs und fingergefährdende Tastenkombinationen sind Tabu – ein Spiel soll ohne Umwege losgehen, intuitiv zu verstehen sein, sofort Spaß machen und bestenfalls auch ein kooperatives Spielerlebnis mit Freunden ermöglichen. Das heißt nicht, dass Casual Games immer simpel sind: Auch Spiele mit einfachen Regeln können über Stunden fordern und fesseln. Casual Games stellen meist geringere technische Anforderungen und sind daher auf vielen Plattformen weit verbreitet.

Im Gegensatz dazu sind **Core-Gamer** (Hardcore-Spieler) bereit, eine längere Einarbeitungszeit zu durchlaufen, in der die Bedienung, das Ablesen der verschiedenen Anzeigen und die Spielregeln gelernt werden müssen.

Typischerweise verbringen Core-Gamer mehr Zeit mit einem Spiel und entwickeln oftmals den Wunsch, sich mit anderen Spielern im Wettkampf zu messen. Core-Games stellen vor allem hinsichtlich der Grafik meist hohe technischen Anforderungen und sind daher auf leistungsfähige Konsolen und PCs beschränkt. Natürlich ist es aber zum Beispiel möglich, ein Casual-Game mit dem Ehrgeiz eines Core-Gamers zu spielen. Oder je nach Laune zwischen Spielen beider Kategorien zu wechseln. Die Grenze zwischen Casual und Core ist nicht in Stein gemeißelt, sondern wie gesagt nur eine Leitlinie.

Der endgültige Test für Spielernaturen

Nachdem wir oben erklärt haben, dass man Gamer nicht eine Schublade stecken kann, wollen wir jetzt genau das versuchen: Der kleine Test soll Ihnen einige Anhaltspunkte geben, in welchen Bereichen Ihre Schwerpunkte liegen. Mischformen sind nicht nur möglich, sondern sogar wahrscheinlich.

1. Wo werden Sie bevorzugt spielen?
 - Im Wohnzimmer (B, C)
 - Im Arbeitszimmer oder am Schreibtisch (A)
2. Wieviel Zeit können Sie aufwenden, wenn ein Spiel Sie wirklich fesselt?
 - So viel Zeit, wie mir meine Alltagspflichten übrig lassen (C)

- Ich könnte ein paar Stunden freimachen. (B)
 - So viel Zeit, wie nötig ist, um das verdammte Spiel zu besiegen (A, B)
3. Wie wichtig ist die Qualität der Grafik für Sie?
- In Quadraten erkenne ich Gesichter, Dreiecke sind ganze Wälder. (C)
 - Ein gutes Spiel muss gute Grafik haben. (B)
 - Selbst Fotorealismus ist noch zu abstrakt, ich will das technisch Machbare! (A,B)
4. Würden Sie sich zutrauen, Veränderungen am Gerät vorzunehmen?
- Mit dem Innenleben der Hardware will ich nichts zu tun haben. (C)
 - Mit etwas Hilfe könnte ich einen neuen Software-Treiber installieren. (B)
 - Moment, ich muss gerade meine GraKas per SLI koppeln und dann noch die CPU overclocken. Wie war die Frage? (A)
5. Wie wichtig ist die soziale Komponente, mit wem möchten Sie spielen?
- Gemeinsam mit Freunden und der Familie. (C)
 - Gegen ehemalige Freunde, mit denen man nicht zusammenspielen kann (B)
 - Gegen den Computer (A, B)
 - Mit meinem Clan über das Internet gegen die Welt (A)
6. Wie stehen Sie zu Gewalt und realitätsnahen Konfliktszenarien in Spielen?
- Blumen-Arrangements sind aufregend genug für mich. (C)
 - Lehne ich in Spielen ab. (B,C)
 - Ist in Ordnung, wenn es nicht übertrieben wird und der Handlung dient. (A, B)
 - Sir, Yes, Sir! Wo ist der Gegner? (A)
7. Wie wichtig sind Ihnen Zusatzfunktionen wie Blu-ray oder Online-Videotheken?
- Kann ich drauf verzichten. (A, C)
 - Nett, wenn sie da sind, nicht schlimm, wenn sie fehlen (C, B)
 - Interessant, wenn sich dadurch neue Möglichkeiten ergeben (B)
 - Will ich auf jeden Fall. (B)

Core-Gamer ohne Technik-Angst (überwiegend A)

Sie wollen das Maximum an Spielerlebnis und ganz in die Welt der Games eintauchen. Handbücher und Tastenkombinationen lernen Sie im Vorbeigehen und Treiber, RAM etc. sind keine Fremdwörter für Sie – oder Sie haben einen guten Freund, der sich mit Computern auskennt. Von der Grafik erwarten Sie Realismus bzw. ein ungewöhnliches Artwork, mit Comic-Figuren können Sie hingegen weniger anfangen. Am Gaming interessiert Sie darüber hinaus die Möglichkeit, mit anderen ambitionierten Gleichgesinnten im Team oder gegeneinander zu spielen. Sie sollten einen PC in Erwägung ziehen.

Core-Gamer mit Sinn für Komfort (überwiegend A und B)

Sie wünschen sich gute Grafik und mitreißende Spielerlebnisse, wobei die Inhalte an Erwachsenen orientiert sein sollten. Auch das Internet-Spiel ist interessant, aber kein Grund, den Abend im Arbeitszimmer zu versauern: Spiele entfalten ihre Wirkung erst richtig auf ihrem (möglichst großen) Flachbildschirm im Wohnzimmer. Mit der Technik wollen Sie darüber hinaus nichts zu tun haben, ein Spiel soll einfach starten. Wenn man außerdem noch Musik und Videos abspielen kann, umso besser. Sie sollten eine Playstation 3 oder Xbox 360 in Erwägung ziehen.

Core oder Casual-Gamer ganz nach Laune (überwiegend B und C)

Gute Grafik ist für Sie nicht gleichbedeutend mit gutem Spiel. Wenn sich Freunde oder die Familie in Ihrem Wohnzimmer versammeln, bevorzugen Sie schnelle Spiele, die durch das Spielkonzept überzeugen und die jeder sofort versteht. Darüber hinaus spielen Sie aber auch manchmal alleine und können sich dann über längere Zeit einem Spiel widmen. Für Sie ist die Entscheidung am schwierigsten: Ziehen Sie eine PS3 oder Xbox 360 mit Bewegungssensor in Betracht, aber informieren Sie sich vorher, ob die verfügbaren Casual Games Sie ansprechen. Auch die Wii ist natürlich interessant, hier sollten Sie aber prüfen, ob Ihnen die komplexeren Spiele zusagen.

Casual-Gamer mit sozialer Ader (überwiegend C)

Ihr Wohnzimmer ist immer voll und wenn gespielt werden soll, dann nur zusammen. Bunte Comic-Grafik und Verrenkungen mit der Bewegungskontrolle erhöhen den Spaß für Sie. Technik-Frust soll bitte draußen bleiben und für Filme haben Sie einen DVD-Player. Ganz klar, Sie brauchen eine Wii.

Konsolen

Drei Konsolen dominieren den Markt: Sony Playstation 3 (PS3), Microsoft Xbox 360 und Nintendo Wii. Da alle drei gegenüber den jeweiligen Vorgängern einen technologischen Sprung vollführt haben, spricht man seit der Einführung allgemein von Next-Generation- bzw. **NextGen-Konsolen**. Das bedeutet aber nicht, dass sich die Geräte stark ähneln würden – insbesondere die Wii unterscheidet sich sowohl in der Konzeption (Grafikfähigkeiten) als auch hinsichtlich der anvisierten Zielgruppe deutlich von den beiden Konkurrenten. Die Krone der technischen Leistungsfähigkeit beansprucht die PS3 für sich, was aber nicht in allen Spielen unmittelbar deutlich wird. Mit der Xbox 360 und kluger Marktpolitik ist es Microsoft gelungen, sich ein großes Stück vom Kuchen zu sichern. Weiterhin relevant ist außerdem die Sony Playstation 2, die im Gegensatz zu ersten Microsoft Xbox immer noch im Handel erhältlich ist.



Bild 1.3 Sony Playstation 3 („dicke“ Version)

Sony Playstation 3

Die Sony Playstation 3 (Bild 1.3) wurde im Mai 2005 erstmals der Öffentlichkeit präsentiert und ab März 2007 in Europa verkauft. Seit diesem Zeitpunkt wurden verschiedene Versionen der PS3 angeboten, die sich im Wesentlichen durch die Speicherkapazität der internen Festplatte unterscheiden. Sehr frühe Versionen der PS3 sind mit Spielen des Vorgängers PS2 **abwärts-kompatibel**, was bei aktuellen Versionen der PS3 nicht



Bild 1.4 Sony Playstation 3 Slim („dünne“ Version)



Bild 1.5 God of War III für die PS3

mehr der Fall ist. Laut Sony können immer noch PSOne Titel per Software-Emulation auf der PS3 gespielt werden, was aber nicht immer reibungslos funktioniert. Im September 2009 erschien mit der Playstation 3 Slim eine kleinere und dünnere Version, die zudem weniger Strom verbraucht. Beide Modelle vertragen sich natürlich mit allen PS3-Spielen und nutzen das selbe Betriebssystem, das von Sony in unregelmäßigen Abständen aktualisiert und über das Internet verteilt wird. Geringfügige Unterschiede scheint es aber doch zu

geben: Unter Gamern erzählt man sich, dass die Installation von Spielen auf der PS3 Slim schneller abläuft, Ladevorgänge von Festplatte aber manchmal beim „dicken“ Modell spürbar fixer abgeschlossen sind – Sony hat sich dazu nie geäußert und wird es auch nicht tun.

Aufgrund Ihrer internen Architektur und des verwendeten Cell-Prozessors weist die Playstation 3 auf dem Papier die größte Rechen- und Grafikleistung auf. Diese Vorteile konnten aber aus verschiedenen Gründen gegenüber dem Erzrivalen Microsoft Xbox 360 lange nicht ausgespielt werden: Die Programmierung der PS3 ist im Vergleich sehr kompliziert und PS3-Spiele können von den Entwicklern nicht so leicht auf andere Plattformen (wie PCs) übertragen (portiert) werden.

Hohe Einstiegspreise führten außerdem dazu, dass sich die PS3 nicht so schnell verkaufte, wie erwartet – dadurch fehlte wiederum der Anreiz für Spieleentwickler, die Möglichkeiten des Gerätes voll auszuschöpfen und aufwendige PS3-exklusive Titel zu veröffentlichen. Seit 2008 ändert sich dies aber entscheidend: Sony hat die Preise gesenkt, sodass die Verbreitung der PS3 schnell wächst, und forciert die Entwicklung von exklusiven Titeln, die den Abstand zur Konkurrenz



Manche eBay-Anbieter sind nicht ganz ehrlich bei der Beschreibung ihrer Angebote: Taucht der Begriff YLOD (Yellow Light of Death) irgendwo am Rande auf, ist die PS3 nur noch für Bastler zu gebrauchen.

sichtbar machen sollen. Ein Beispiel ist Uncharted II und das 2010 erschienene God of War III (Bild 1.5), das in vielerlei Hinsicht einen grafischen und spielerischen Meilenstein darstellt.

Der Entertainer

Die PS3 wurde von Anfang an als Home-Entertainment-Center positioniert. Neben CDs und DVDs können auch hochauflösende Filme von Blu-ray-Discs abgespielt werden. Die Qualität der Blu-ray-Wiedergabe wurde von der Fachpresse wiederholt gelobt. Darüber hinaus lassen sich weitere Musik-, Bild- oder Videodaten unterschiedlicher Formate von der internen Festplatte, einem externen Speichermedium (zum Beispiel ein USB-Stick) oder von einem kompatiblen Medienserver im Heimnetzwerk abspielen. Die Anbindung der PS3 an ein LAN oder WLAN mit Internetzugang ist zwar nicht zwingend erforderlich, bietet aber wichtige Optionen: So kann zum Beispiel die tragbare Playstation Portable (PSP) zur Fernsteuerung der PS3 genutzt werden.

Außerdem werden von Sony und Spieleherstellern auf diesem Weg wichtige Updates der Konsole bzw. Games verteilt. Nach einer kostenlosen Registrierung für das Playstation Network öffnen sich zudem die Tore des Playstation Store, in dem Spiele gekauft oder Demoversionen, Videos etc. kostenlos heruntergeladen werden können. Ganz wichtig: Registrierte Gamer können über das Internet gegeneinander oder miteinander spielen, wenn dies vom jeweiligen Spiel unterstützt wird. Dieser Service ist ebenfalls kostenlos.

Heute und morgen

Die PS3 ist nicht nur für Videospiele geeignet, sondern soll im Wohnzimmer Geräte wie DVD- oder Blu-ray-Player ersetzen. Der Anschluss an einen normalen Röhrenfernseher ist möglich, aber PS3 und Spiele sind ganz klar auf den Anschluss per

Viele Gamer erstellen sich nicht nur ein deutsches sondern auch noch ein amerikanisches oder sogar japanisches Benutzerkonto. Das ist mit beliebigen Adressdaten aus dem Internet problemlos möglich. Vorteil: Man erhält Zugang zu den ausländischen Playstation Stores, in denen mehr und andere Spiele, kostenlose Demos, Videos etc. angeboten werden. Nachteil: Nicht für Deutschland freigegebene Inhalte gelangen so auf die PS3. Außerdem verstößt man ganz klar gegen die Nutzungsbedingungen von Sony.



VORSICHT



Bild 1.6 Motion-Controller für die PS3

dem Spiele mit echter 3D-Darstellung auf geeigneten Fernsehern. Legt man zudem die Produktionszeit der PS2 als Maßstab zugrunde, so ist mit der Einführung einer PS4 nicht vor 2016 zu rechnen. Zusammengenommen bedeutet dies, dass die PS3 noch mehrere Jahre aktuell ist und viele interessante Titel zu erwarten sind. Der Neupreis der PS3 mit einem Standard-Controller liegt bei knapp unter 300 Euro, gebraucht ist die Konsole bei eBay für rund 200 Euro zu haben.

HDMI an HDready- bzw. Full-HD-Flachbildschirme ausgelegt, ansonsten leidet der Spaß deutlich. Nach einem schleppenden Start hat die PS3 mittlerweile deutlich an Fahrt zugelegt, was man zum Beispiel auch an Exklusiv-Titeln wie dem angekündigten Agent von Rockstar Games erkennen kann.

Darüber hinaus hat sich Sony ein Beispiel am Erfolg der bewegungsorientierten Spiele auf der Wii genommen und wird einen eigenen Motion-Controller namens **Move** (Bild 1.6) einführen. Damit gewinnt die PS3 eine zusätzliche Kategorie von Spielen, die bislang nicht möglich waren. Angekündigt sind zu-

TIPP



Wenn Sie eine heute eine PS2 Slim kaufen wollen, versuchen Sie ein Modell der Baureihe SCPH-77004 zu bekommen. Diese gilt als nahezu fehlerfrei und unempfindlicher gegenüber Hitze-problemen.

Sony Playstation 2

Die Sony Playstation 2 (PS2) wurde Ende 2000 in Europa eingeführt und bis heute rund 140 Millionen Mal verkauft – damit gehört sie ohne Zweifel zu den ganz großen Erfolgen der Videospielebranche. Diese immense Popularität ist wohl auch der Grund dafür, dass Sony die Produktion der PS2 nicht zur Ein-

führung des Nachfolgermodells PS3 eingestellt hat. Heute überall erhältlich ist die 2004 vorgestellte Slim Version der PS2, die im Vergleich zum Original rund 70 Prozent kleiner ist. Im Laufe der Zeit durchlief die PS2 eine Reihe von Veränderungen, Anschlüsse für Firewire und externe Festplatten fielen weg oder wurden modifiziert. Trotzdem sind natürlich alle PS2 Versionen mit allen PS2-Spielen kompatibel und zudem auch noch abwärts-kompatibel zu Spielen des Vorgängers PSOne.

Der Klassiker

Um es ganz klar zu sagen: Auch wenn die PS2 (Bild 1.7) im Regal neben PS3 und Xbox 360 steht, ist sie trotzdem keine NextGen-Konsole und kann sich nicht mit den Grafikfähigkeiten der aktuellen Geräte messen. Ihre Zusatzfunktionen, wie zum Beispiel das Abspielen von DVDs, sind heute auch kein Kaufargument mehr. Der Vorteil der PS2 liegt ganz klar im gigantischen Spieleangebot, das sich im Laufe der Zeit angesammelt hat. Neben vielen bekannten Reihen wie Splinter Cell und Metal Gear Solid gehören dazu auch ungewöhnliche Perlen wie Shadow of the Colossus (Bild 1.8), Okami (Bild 1.9) oder Katamari Damacy, die nach Ansicht vieler Experten Meilensteine der Videospiegelgeschichte darstellen. Auch wenn die Grafik nicht dem NextGen-Standard entspricht, sind diese Spiele doch sehr schön gestaltet und müssen sich keinesfalls verstecken.

Heute und morgen

Die PS2 sollte eigentlich auf das Ende ihrer Lebenszeit zugehen, aber die vielen Millionen Fans wollen ihren Liebling einfach nicht sterben lassen. Im Software-Angebot der PS2 ist jedes Genre mit unzähligen Titeln vertreten, die auch heute noch viele Stunden Spielspaß garantieren. Da es sich meist um ältere Titel handelt, sind diese zumeist vergleichsweise günstig zu erhalten und hundertfach bei eBay zu finden. Neue Exklusiv-Titel sollte man nicht mehr erwarten, ansonsten kann man der PS2 noch einige interessante Jahre voraussagen. Der Neupreis der PS2 liegt



Bild 1.7 Sony PS2 Slim



Bild 1.8 Shadow of the Colossus

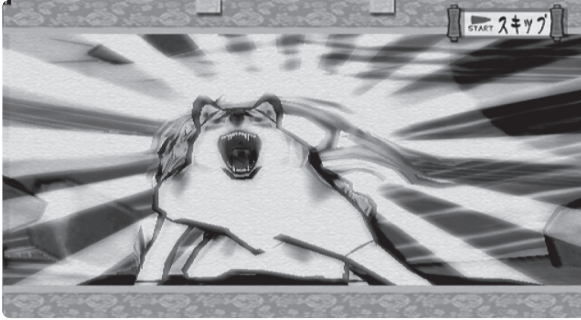


Bild 1.9 Okami



Bild 1.10 Xbox 360 Elite

bei knapp unter 100 Euro, gebraucht ist die Konsole bei eBay für rund 50 Euro zu haben.

Microsoft Xbox 360

Die Microsoft Xbox 360 wurde 2005 in Europa eingeführt und ist der Nachfolger der populären Xbox. Die Konsole wird in zwei Ausstattungsvarianten angeboten: **Elite** (früher Premium) und **Ar-**

cade (früher Core). Die beiden Versionen unterscheiden sich vor allem hinsichtlich des Speicherplatzes, kommen aber beide mit allen Xbox 360 Games zurecht. Laut Microsoft ist es zudem möglich, die Spiele des Vorgängers Xbox per Software-Emulation auf den neuen Konsolen zu spielen, allerdings mit Einschränkungen. Für den Herbst 2010 ist zudem ein weiteres Modell angekündigt, die Xbox 360 Slim. Dabei handelt es sich nicht um eine neue Konsolengeneration sondern eher um eine Aktualisierung der bestehenden Geräte. Die Xbox 360 Slim bietet eine große Festplatte, drahtlosen Netzwerkanschluss nach neuem Standard, überarbeitetes Design und vor allem – so verspricht es Microsoft – flüsterleisen Betrieb.

Die Geräuschentwicklung gehört nämlich seit Einführung zu den häufigsten Kritikpunkten von Anwendern. Die Xbox weist beim internen Aufbau grundlegende Ähnlichkeit mit einem PC auf, sodass auch bei der Konsole ein großer Bedarf an Kühlung durch Gehäuselüfter besteht. Die Ähnlichkeit zum PC ist aber gleichzeitig auch einer der Vorteile der Xbox 360, da sie den Spieleentwicklern die Programmierung erleichtert und Games zusätzlich auch noch einfacher auf den PC portiert werden können – in Verbindung mit der weiten Verbreitung der Konsole entsteht so ein hoher Anreiz, für die Xbox 360 Spiele auf den Markt zu bringen. Darüber hinaus konnte sich Microsoft durch kluge Verhandlungen eine Reihe von Exklusiv-Titeln sichern. Dazu gehören

zum Beispiel die weltweit beliebte Halo-Reihe (Bild 1.11), die nur für die Xbox 360 erhältlich ist, oder auch zusätzliche Spielinhalte für Grand Theft Auto (GTA) iV (Bild 1.12), die erst mit erheblicher Zeitverzögerung für den Rivalen PS3 bereitstanden. Das Spieleangebot ist aus den oben genannten Gründen bereits sehr groß und wird weiter wachsen.

Der Vollblut-Spieler

Als echte NextGen-Konsole bietet die Xbox 360 natürlich die Möglichkeit, auch Audio-CDs und DVDs abzuspielen. Der Anschluss von externen Datenträgern (zum Beispiel MP3-Playern oder Digitalkameras) ist ebenfalls möglich, um so die Inhalte zu übertragen und darzustellen bzw. abzuspielen. Weiter können Videos und Musik auch von einem im Netzwerk befindlichen Server oder Computer mit Windows Media Center Edition zur Xbox 360 gestreamt und dort abgespielt werden. Microsoft bietet darüber hinaus in vielen Ländern eine Online-Videothek namens Zune Video an, von der kostenpflichtige Filme in HD-Auflösung über das Internet gestreamt werden können. Das ist allerdings auch der einzige Weg, auf dem HD-Filme auf die Xbox 360 gelangen, denn Blu-Ray-Discs spielt die Konsole nicht ab. Microsoft wollte nicht auf das Format des Rivalen Sony setzen und

unterstützte stattdessen lieber das HD-DVD-Format von Toshiba, das aber mittlerweile in der Versenkung verschwunden ist. Ein externer Blu-Ray-Player für die Xbox 360 – technisch kein Problem – ist laut Microsoft auch zukünftig nicht zu erwarten. Der Beliebtheit der Xbox 360 hat diese Einschränkung aber keinen Abbruch getan, denn die Konsole wird – anders als die PS3 – nicht in erster Line als Home-Entertainment-Center positioniert, sondern richtet sich ganz klar an die Zielgruppe der Gamer. Das spiegelt sich zum Beispiel auch bei Xbox LIVE wider, dem Online-Service von Microsoft: Hier wurden früher als bei der PS3 Ranglis-



Bild 1.11 Halo Wars

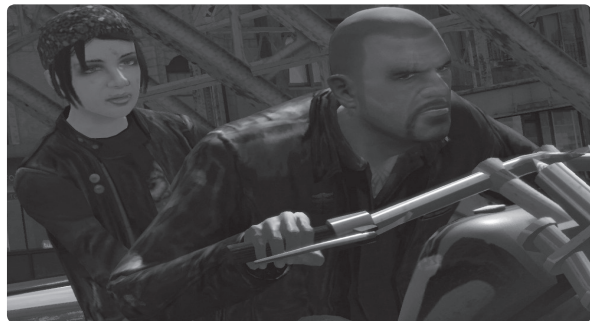


Bild 1.12 GTA IV: The Lost and the Damned



Bild 1.13 Kinect Bewegungssensor für Xbox 360

ten und Trophäen eingeführt, was in der Spielergemeinschaft auf große Beliebtheit stieß. Allerdings ist Xbox LIVE nicht kostenlos: Wer über das Internet gegen andere Spieler antreten will, benötigt einen sogenannten Gold Account. Dieser schlägt mit 6,99 Euro pro Monat bzw. 59,99 pro Jahr zu Buche.

Heute und morgen

Zunächst war beim Spielangebot der Xbox 360 ein deutlicher Schwerpunkt bei Action- und Rennspielen zu erkennen, das hat sich aber mittlerweile relativiert, sodass heute für die ganze Familie etwas dabei ist. Richtig Spaß macht die Xbox 360 allerdings erst, wenn sie per HDMI an einen HD-ready- oder Full-HD-Bildschirm angeschlossen wird – genauso wie die PS3. Ist so ein Fernseher noch nicht vorhanden, lohnt sich die Investition aber auf jeden Fall, denn die Xbox 360 wird aufgrund des großen Spieleangebots und der weiten Verbreitung noch einige Jahre aktuell sein. Mit der Einführung einer Xbox 720 ist nicht vor 2012 zu rechnen. Microsoft hat sich darüber hinaus vom Erfolg der Bewegungssteuerung auf der Wii inspirieren lassen und stellt mit dem neuen Kinect



Wenn Sie eine Xbox 360 gebraucht kaufen wollen, achten Sie auf die Begriffe ROD oder RROD (Red Ring of Death), die einen schweren Fehler bedeuten. Manche Geräte sind zudem von Xbox LIVE ausgeschlossen (banned), sodass Sie nicht über das Internet spielen können. Versuchen Sie, ein Modell der neuesten JASPER-Baureihe zu bekommen.

(Bild 1.13, früher Project Natal) ein eigenes System vor, das ganz ohne Controller auskommt. Bewegungen der Hände und Füße sollen per Videokamera erkannt werden – wie gut das in Spielen funktioniert, ist noch nicht klar, aber das Potenzial für ganz neue Spielerlebnisse ist riesig. Der Neupreis der Microsoft Xbox 360 Elite liegt bei rund 240 Euro, gebraucht wird die Konsole bei eBay für circa 150 Euro versteigert. Die Xbox 360 Slim ist neu für rund 300 Euro erhältlich.

Nintendo Wii

Für den alten Spruch „aus der Not eine Tugend machen“ gibt es kein besseres Beispiel als die Nintendo Wii (Bild 1.14). Bei der Entwicklung der Konsole ging Nintendo bewusst einen ganz anderen Weg als die Konkurrenten Sony und Microsoft, da man sich nicht in das Wettrennen der beiden Giganten um bessere Grafik, mehr Leistung und Allround-Entertainment-Funktionen hineinziehen lassen wollte. Stattdessen besann sich Nintendo auf die eigenen Erfahrungen aus der jahrzehntelangen Spieleproduktion und legte den Schwerpunkt auf ganz neue Spielkonzepte für eine bisher vernachlässigte Zielgruppe: Den sozial orientierten Casual Gamer. Mit den auf schnellen Spaß in der Gruppe ausgelegten Games und der aufsehenerregenden Bewegungsteuerung (Bild 1.15) gelang es Nintendo tatsächlich, eine große Gruppe von Käufern (darunter erstmals viele Frauen) anzusprechen, die sich bis dahin niemals für Videospielkonsolen interessiert hatten. Der mas-



Bild 1.14 Nintendo Wii



Bild 1.15 Wiimote mit Nunchuk

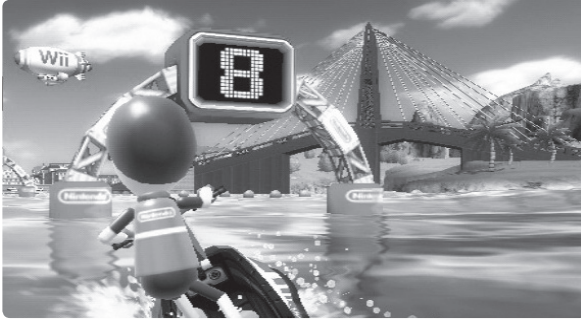


Bild 1.16 Wii Sports Resort

sive Erfolg der ab Ende 2006 in Europa verkauften Wii veränderte die Branche: Über lange Zeit verkaufte sich die Wii besser als PS3 und Xbox 360 zusammen, sodass sich Sony und Microsoft ebenfalls bemühten, den Casual Gamer mit eigenen Angeboten zu umwerben. Auch die schnelle Entwicklung von Sony Move und Microsoft Kinect ist einzig und allein auf die Beliebtheit der Wii zurückzuführen.

Der Party-Löwe

Auch wenn Sony und Microsoft nachgezogen haben, bleibt die Wii die bevorzugte Wahl für alle Anwender, die mit der Familie, gemeinsam mit Freunden oder auf Partys spielen wollen. Das Angebot an intuitiv zu verstehenden Spielen ohne komplizierte Regeln ist riesig. Oftmals handelt es sich dabei um Sportspiele wie zum Beispiel **Wii Sports Resort** (Bild 1.16), die verschiedene Sportarten in kleinen Spielen kombinieren. Populär sind darüber hinaus Renn- und Knobelspiele oder auch Beat´em-ups (siehe Kapitel 2), die sich aber fast immer durch Comic-Grafik und ein kinderfreundlich niedriges Niveau an Gewalt auszeichnen. Dies ist aber gleichzeitig auch einer der wesentlichen Kritikpunkte an der Wii: Im großen Spieleangebot sind

wenige Titel zu finden, die sich aufgrund des Grafikstils, der Geschichten oder Spielmechanik explizit an ältere Gamer richten. Zu den seltenen Ausnahmen gehören zum Beispiel **Metroid Prime 3: Corruption**, **Monster Hunter Tri** oder **Red Steel 2**, die von den Core-Gamern auf der Wii begeistert aufgenommen wurden. In diesem Bereich machen sich dann aber wieder die beschränkten Grafikfähigkeiten der Wii bemerkbar: Was bei der Cartoon-Grafik von Super

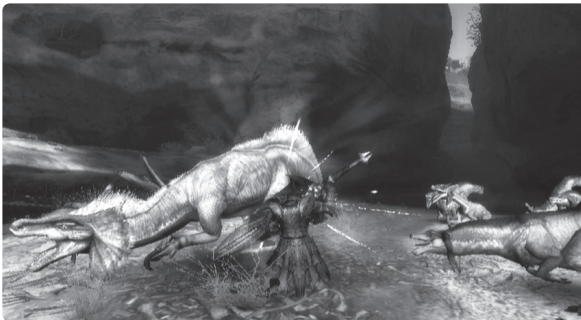


Bild 1.17 Monster Hunter Tri



Bild 1.18 Laser-Schwert mit eingesetzter Wiimote im Griff

Smash Bros. gar nicht auffällt, zeigt sich beim realistischeren Grafikstil von Monster Hunter Tri sofort (Bild 1.17). Diese Beschränkung auf das Wesentliche ist wie gesagt von Nintendo gewollt und spiegelt sich auch in den sonstigen Funktionen der Wii wider: Obwohl sie über ein DVD-Laufwerk verfügt, kann die Konsole nicht zum Abspielen von Filmen verwendet werden. Als einzige NextGen-Konsole gibt die Wii zudem ihre Bildsignale nicht in HD (High Definition) aus, sodass ein hochauflösender Flachbildschirm keine Pflicht ist. Wichtig ist aber eine Verbindung zum Internet, da auf diesem Weg von Nintendo Updates verteilt werden, Freunde sich gegenseitig Nachrichten schreiben können und kostenloses Online-Spiel möglich ist, wenn dies vom Spiel unterstützt wird.

Heute und morgen

Die Wii hat aufgrund ihrer Spezialisierung eine Sonderstellung unter den NextGen-Konsolen. Grafik und andere Funktionen entsprachen schon beim Verkaufsstart nicht dem Gipfel des technisch Machbaren – gestört hat es niemanden. Was für die Fans der Wii zählt, ist der unkomplizierte Spaß zwischendurch, und hier hat die Wii aufgrund des großen Spieleangebots Wii immer noch die Nase vorn. Ebenfalls führend ist die Wii beim Zubehör: Laser-Schwerter (Bild 1.18), Armbruste etc. nehmen passend zum Spiel die Wiimote auf und sollen so das Spielerlebnis verbessern. Ein echter



Bild 1.19 Wii Balance Board

Coup ist Nintendo zudem mit dem Balance Board (Bild 1.19) und dem dazugehörigen WiiFit gelungen, das die Wii zum Fitness-Trainer für zuhause macht. Einer langen Lebensdauer der Konsole steht daher nichts entgegen – allerdings existieren Gerüchte, dass Nintendo schon Ende 2010 / Anfang 2011 mit einer Wii 2 auf den Markt kommen will, die dann wahrscheinlich über ein Blu-Ray-Laufwerk verfügt und HD-Bildsignale ausgibt. Ob das stimmt und welche Auswirkungen dies auf die Unterstützung der Wii haben würde, kann jetzt noch nicht gesagt werden.

Der PC

Der PC als Spieleplattform unterscheidet sich grundlegend von Konsolen: PS3, Xbox 360 und Wii sind geschlossene Systeme, bei denen immer ganz klar ist, welche Hardware (also zum Beispiel Grafikkprozessor, Speichermedium

etc.) sich im Inneren befindet. Auch das Betriebssystem wird von einer zentralen Stelle weiterentwickelt und verteilt – Anwender können hier nicht eingreifen. Ganz anders beim offenen System PC, in dem Bauteile unterschiedlichster Hersteller stecken können und auf dem sich verschiedene Betriebssysteme nutzen (und modifizieren) lassen. Das erschwert Spieleherstellern die Entwicklung und kann dazu führen, dass PC-Spieler selber Veränderungen vornehmen müssen, damit ein Spiel läuft. Andererseits gibt es Anwendern aber auch die Möglichkeit, durch Austausch einer Komponente (etwa der Grafikkarte) mehr Leistung zu erzielen und so auch aktuellere Spiele zu spielen. Ob Ihr PC Spiele-tauglich ist (und welche Spiele darauf laufen), kann hier nicht abschließend beantwortet werden. Im Folgenden nur einige Hinweise:

- **Zusätzlicher RAM-Speicher** (Arbeitsspeicher) kann leicht eingesetzt werden und beschleunigt viele Spiele deutlich.
- Die **Geschwindigkeit der Festplatte** ist nur wichtig, wenn während des Spiels nachgeladen wird oder das Spiel zu langsam startet.
- **Geschwindigkeit und Anzahl der Prozessorkerne** sind sehr wichtig, müssen aber auch vom Spiel optimal unterstützt werden.



Mac-Nutzer wurden von den Spieleherstellern bislang sehr stiefmütterlich behandelt, was sich erst langsam ändert. Löbliche Ausnahme ist zum Beispiel der Hersteller Valve Software, der seine Hits ab sofort auch für Apple anbietet.



Bild 1.20 Crysis mit allen Effekten verlangt auch modernen PCs das Letzte ab.

- **Grafikkarten** sind bei den meisten Spielen die wichtigste Komponente. Sie sollten sich für ein möglichst neues Modell mit einem Chip der Serie Nvidia GTS oder ATI Mobility Radeon 5700 (oder höher) entscheiden. Grafikkarten müssen über eigenes Video-RAM verfügen (und davon möglichst viel). Außerdem sollten sie möglichst den neuesten DirectX-Standard unterstützen.
- Onboard-Grafikkarten mit **Shared Memory** (häufig auf Laptops zu finden) sind zum Spielen nur in Ausnahmefällen zu gebrauchen.
- Für alle Komponenten müssen die neuesten **Software-Treiber** installiert sein, damit die Hardware optimal arbeitet. Manchmal lässt sich ein Spiel auch bei allerbesten Hardware nur mit einem Treiber-Update zur Kooperation bewegen.
- Wenn gar nichts geht, muss das nicht an Ihnen oder Ihrem PC liegen. PC-Spiele kommen aufgrund von Zeitdruck leider manchmal unfertig auf den Markt. Hier



Bild 1.21 Alarmstufe Rot 3

hilft nur warten und regelmäßig die Website des Herstellers besuchen. Meist wird nach einiger Zeit ein Update (Patch) bereitgestellt.

Letztlich liegt es bei Ihnen, wieviel Zeit und Geld Sie investieren möchten. Wenn Sie nicht immer das Allerneuste mit der allerbesten Grafik (Bild 1.20) spielen müssen, erübrigt sich auch das Wettrüsten. Ein gute Taktik ist es zum Beispiel, sich immer anderthalb Jahre „hinter der Technik“ zu bewegen: PC-

Hardware und Spiele veralten rasend schnell und werden dann drastisch günstiger angeboten. Wenn Sie auf etwas ältere Hardware setzen, steht Ihnen ein riesiges Reservoir an Spielen bereit, deren Kinderkrankheiten bereits ausgemerzt wurden, die billiger sind und trotzdem beeindruckend aussehen.

Der Vielseitige

Lassen Sie sich von dem oben gesagten nicht abschrecken: Viele Spiele laufen ohne Probleme. Für die ab und zu auftretenden Probleme werden PC-Spieler mit einer Genre-Vielfalt und weiteren Optionen belohnt, die es nur auf dem PC gibt. Das liegt unter anderem an der Steuerung: Am PC spielt man meist mit Maus und Tastatur (obwohl die typischen Konsolen-Controller auch verfügbar sind). Dadurch werden Spielkonzepte möglich, die sich nur schwer auf die Konsolen übertragen lassen. Bestes Beispiel sind Echtzeit-Strategiespiele wie **Alarmstufe Rot 3**, die Sie in Kapitel 2 näher kennenlernen werden und denen noch kein wirklich befriedigender Sprung auf die Konsole geglückt ist. Mit Maus und Tastatur lassen sich zudem auch komplexere Menüs, Anzeigen etc. einfach bedienen, was wiederum komple-



Die Links zu den Herstellern von Konsolen und PCs:

- de.playstationon.com ▪ www.xbox.com/de-de/
- wii.nintendo.de ▪ store.steampowered.com/
- www.dell.com/de ▪ www.asus.de/

xere Spiele (man spricht von höherer Spieltiefe) ermöglicht, die immer und immer wieder faszinieren. Ein Beispiel ist das Echtzeitstrategiespiel StarCraft, das seit 1998 trotz vollkommen veralteter Grafik weltweit begeistert gespielt wird und in Ländern wie Korea zum Beispiel bereits Teil der Alltagskultur ist. Darüber hinaus profitiert der PC von einer großen Gemeinde von Fans, die für ihre Lieblingsspiele kostenlos eigene Inhalte (zum Beispiel Karten oder Spielmodi) erstellen, und so die Lebensdauer eines Spieles verlängern.



Bild 1.22 Alienware Spiele-PC von Dell

Heute und morgen

„Anspruchsvoll“ ist das Schlüsselwort für das Spielen auf dem PC – im doppelten Sinne. Von Hardware und Anwender wird mehr verlangt, gleichzeitig wird aber oftmals auch mehr geboten. Simulationen, Echtzeitstrategie etc. haben ihre Heimat auf dem PC und das wird auch noch lange so bleiben. Ob man allerdings einen hochgerüsteten Spiele-PC (Bild 1.22) oder sogar Laptop braucht, ist jedem selber überlassen. Deshalb kann auch die Frage nach den Kosten nicht einfach beantwortet werden: 1.500 bis 2.500 Euro sind für ein aktuelles Spiele-Notebook nicht ungewöhnlich, aber das epochale Half-Life von 1998 können Sie ebenso gut auf einem PC für 300 Euro spielen.

Weiter geht es mit den Games

Nachdem wir einen Blick auf Konsolen und den PC geworfen haben, wenden wir uns im nächsten Kapitel den eigentlichen Stars zu: den Games. Hier finden Sportler, Abenteurer, Scharfschützen und Roboter aus der Zukunft das ideale Spiel.

