

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Games Convention 2007 – Von Ponys und Sternenkriegen

André Eymann am Samstag, dem 21. April 2018

Nachdem ich 2005 und 2006 jeweils mit Freunden auf der Games Convention in Leipzig zu Besuch war, trat ich meine Reise 2007 allein an. Es fand sich kein Mitstreiter und dieses Mal war mir das sogar recht. Damals wandelte sich mein Hobby bereits stark vom Sammeln zum Schreiben und so wollte ich mich vorrangig bei meinem Besuch auf die Berichterstattung konzentrieren.

Ausgestattet mit Fotoapparat, Notebook und Schlafsachen reiste ich per Bahn an. Eine wunderbare Anreise bei der ich mich in Ruhe auf den bevorstehenden Sturm der Menschenmassen vorbereiten konnte.

Bereits im Leipziger Hauptbahnhof wurde deutlich, wie sehr sich die Stadt seit 2002 auf die Spielemesse eingelassen hatte. Nintendo Mii-Plakate begrüßten mich in der Ankunftshalle und im Bahnhofsgebäude waren Spielstationen mit PSP- und DS-Geräten aufgebaut. Rückblickend muß ich mit Wehmut sagen, die Games Convention lag in Leipzig in der Luft und für mich kann die Messe in Köln nicht mit Leipzig mithalten. Es war eine tolle Atmosphäre in Sachsen und der Geist der GC war vom 23. August bis 26. August 2007 allerorten spürbar.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **YouTube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)



„Dein Mii wartet auf dich.“ – Werbung von Nintendo im Hauptbahnhof Leipzig. (Bild: André Eymann)



Spielkonsolen im Leipziger Hauptbahnhof. (Bild: André Eymann)

Ebenso romantisch wie manche Flecken Sachsens war meine Unterkunft. Statt in einem großen Messehotel übernachtete ich wieder einmal in [Wiederitzsch](#), einem kleinen Ortsteil von Leipzig, der fußläufig zu Messegelände lag. Auch dies gehörte zum Einstimmungsprogramm. Ein kleines Dachgeschosszimmer bot mir die nötige Distanz zum technisch hochgezüchteten Trubel der Messehallen. Soljanka statt Carpaccio.

Planlos durch die Hallen

Natürlich hatte ich mir vorgenommen, meinen Besuch planvoll anzugehen. Aber schon in der ersten Halle verwarf ich dieses Vorhaben aufgrund der übermächtigen Ablenkung und schlenderte kreuz und quer über die Messe. Ein paar Schwerpunkte hatte ich dennoch: der Stand von Sony reizte mich dieses Jahr besonders, denn ich wollte mir damals unbedingt eine PS3 kaufen. Außerdem wollte ich mir BioShock von 2K anschauen und einen Abstecher in die Retro-Ecke machen. Von allen drei Erlebnissen war ich begeistert, wie ihr in diesem Beitrag nachlesen könnt.

Also: rein ins Getümmel und den virtuellen Schreibblock gezückt. Die Messestände der Publisher erschienen mir dieses Jahr insgesamt noch imposanter und ausgefeilter als 2006. In der großen und lichtdurchfluteten Eingangshalle zog Activision mit einer echten Halfpipe für „Tony Hawk’s Proving Ground“ die Besuchermassen an.



Eine echte Halfpipe für Tony Hawk's Proving Playground in der Eingangshalle der Messe.
(Bild: André Eymann)

In einer der ersten Hallen wurden Spielcharaktere in Lebensgröße ausgestellt. Hier traf man beispielsweise Big Daddy (BioShock), Gordon Freeman (Half-Life 2) oder Spiderman.

Mein nächster Halt war die Sonderausstellung *Digital Beauty*, die im Rahmenprogramm der GC lief. Hier drehte sich alles um Computerkunst und die Erschaffung virtueller Charaktere. Faszinierend wie weit die Schöpfung künstlicher Figuren bereits fortgeschritten ist. Spannend: in einem Workshop konnte man unter fachkundiger Anleitung selbst lernen, seine Heldin oder seinen Helden zu erstellen.



Ein Big Daddy aus BioShock. (Bild: André Eymann)



Computerkunst in der Sonderausstellung „Digital-Beauty“. (Bild: André Eymann)



Kunst auf der Messe: in der Sonderausstellung Digital-Beauty dreht sich alles um Computerkunst. (Bild: André Eymann)

GAMES CONVENTION 2007

Ort und Termin

Die Games Convention fand vom 23. August bis 26. August 2007 auf dem Gelände der Leipziger Messe statt.

Best of GC 2007

Ausgewählte Spiele-Auszeichnungen der Jury zu dieser Messe: Crysis, Bioshock, God of War: Chains of Olympus, Age of Conan uvm.

Konzert-Highlights mit Videospelmusik im Gewandhaus zu Leipzig

StarCraft, Final Fantasy XI, Ragnarok 2, Stranglehold, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Secret of Mana, The Abbey und Turrigan 2.

Weltpremieren von Konami auf der GC 2007

PES 2008 für PlayStation 3.

Das Atari Lineup

The Witcher, Ace Combat 6: Fires of Liberation, Asterix bei den Olympischen Spielen und Obscure 2.

Neue Spiele-Hits von Midway

Unreal Tournament III, BlackSite und Stranglehold.

Das mir die Geschichte der Computer- und Videospiele besonders am Herzen liegt, wissen vermutlich die meisten meiner Stammleser. Insofern war es mir wichtig, den mir bereits bekannten Journalisten und Retro-Sammler René Meyer aus Leipzig, auf seinem Stand zu besuchen.

René hatte mit seiner Ausstellung *Telespiele 1972-2007* ein unvergleichliche Menge an Handhelds, mobilen Konsolen und Table-Tops ausgestellt. Zusätzlich gab es eine Vielzahl an Heimcomputern oder eine Controller-Kettensäge (Resident Evil) bei ihm zu bestaunen. Mit seinen 274 Exponaten hat René es damit ins Guinness Buch der Rekorde geschafft. Besonders hat es mich gefreut, dass er auch einen Teil der Auslage den Computern der DDR gewidmet hatte. Diese werden nämlich in offenen Ausstellungen zum Thema nur selten gezeigt.



Die Sonderausstellung „Telespiele 1972-2007“ von René Meyer. (Bild: André Eymann)



Heimcomputer in der Sonderausstellung. Unter anderen gab es hier auch DDR-Computer wie den KC85/3 zu sehen. (Bild: André Eymann)

Von Ponys und Sternenkriegen



Streichle dein Pony: auf dem Stand von Nintendos Horse Life. (Bild: André Eymann)

Spiele aus dem Bereich des Casual Gaming haben sich mittlerweile fest am Markt etabliert. Tatsächlich gehörte sogar eine Germany's next Topmodel Software dazu, die man auf der GC ausprobieren konnte. Produkte dieser Art zeigen, wie groß der Markt für Spielesoftware in der Zwischenzeit geworden ist.

Bei den Simulationen tummelte sich beispielweise Horse Life von Nintendo. Auf der Messefläche standen sogar kleine Pony-Puppen herum, die sanft von den ebenfalls kleinen Besucher/innen gestreichelt wurden. Horse Life gibt es bis heute und erfreut sich großer Beliebtheit. Aufgaben wie eigene Pferde züchten, Wettkämpfe austragen oder einfach nur das Lieblingspferd hegen und pflegen treffen bei der Zielgruppe scheinbar ins Schwarze.

Etwas mehr Andrang gab es eine Halle weiter bei Blizzard. Fast den ganzen Tag über war der Stand des Echtzeit-Strategiespiel-Spezialisten überfüllt. Wer hier das neue StarCraft ausprobieren wollte brauchte Geduld. Auf der GC 2007 wurde The Burning Crusade gezeigt, sowie die Werbetrommel für Wrath of the Lich King geschlagen.

Als Blizzard dann die Erweiterung Wrath of the Lich King im November 2008 veröffentlichte, gingen innerhalb der ersten 24 Stunden 2,8 Millionen Einheiten über die Ladentheke. Blizzard Entertainment ist bis heute einer der erfolgreichsten Spieleentwickler weltweit.



Der Stand von Blizzard (hier ist StarCraft zu sehen) war den gesamten Messe-Zeitraum überfüllt. (Bild: André Eymann)



Zocken unter Kronenleuchtern. Auf dem Stand von Sony. (Bild: André Eymann)

Danach ging es zu Sony. Ohne es vorher zu ahnen, sollte mein Besuch dort viel länger ausfallen als erwartet. Und das lag nicht nur an der mittlerweile verfügbaren PlayStation 3 und neuen Spielen. Sony hatte sich mit seinem Standkonzept auf der Games Convention

2007 schlichweg selbst übertroffen. Das Motto und Konzept „This is living“, das auch Namensgeber dieses Beitrags ist, bot den Besucher/innen perfektes Entertainment.

Wie ein Magnet wurde ich immer wieder vom Wohlfühlfaktor der Sony-Flächen angezogen. „Willkommen im Paradis3 Motel“ entführte mich in loungige Hotel-Lobbys, mit Kronenleuchtern geschmückte Räume oder auf barocke Sofas. Und wenn man einmal in so einem Sofa eingetaucht war, wollte man nichts anderes mehr. Was für ein Stil. Was für eine Gefühl!

An dieser Stelle sollte übrigens erwähnt werden, dass Sony mit diesem Messe-Konzept einen Exhibit Design Award und iF communication design award gewonnen hat.



Der PlayStation-Stand von Sony ließ seitens Ausstattung keine Wünsche offen. Hier wurde MotorStorm gespielt. (Bild: André Eymann)



Gemeinsam spielen. Ein Teilbereich des Standes von Sony. (Bild: André Eymann)



Gran Turismo hatte einen eigenen Bereich auf der GC 2007. (Bild: André Eymann)



SingStar vereint Amateur-Stars auf dem Sofa. (Bild: André Eymann)

E-Sports und die WCG

Bereits auf den Games Conventions zuvor wurden E-Sports Wettbewerbe ausgetragen. In Halle 2 gab es die Möglichkeit, sich für das deutsche Finale der World Cyber Games zu qualifizieren. Dabei liefen 125 PCs der Firma Fujitsu Siemens PC heiß. In der ESL Intel Arena kämpfen Teams bei Spielen wie Counter-Strike oder Warcraft 3 um Preisgelder.



Über eine mangelnde Ausstattung konnten sich die Spieler auf der WCG nicht beschweren. (Bild: André Eymann)



E-Sport auf der GC. Die World Cyber Games (WCG) waren ein offizieller Teil der Messe.

(Bild: André Eymann)

Nach so viel Action wurde erst einmal pausiert und im Gastrobereich der Messe entspannt.

Wenn man wollte, konnte man auch in den Außenbereich des Geländes gehen und frische Luft tanken. Für die Möglichkeiten, die die Leipziger Messe hier geboten hatte, kann man gar nicht dankbar genug sein. Die künstlichen „Strände“ und das mit Sportflächen ausgestattete Freizeitprogramm auf der GC waren großartig.



Luftig und etwas ruhiger. Ein Teil des Gastrobereiches der Messe. (Bild: André Eymann)



Volleyball, Autoscooter, Strandparty: die Games Convention 2007 bot ein vielseitiges Programm. (Bild: André Eymann)

Besonders das Messegelände hat aus meiner Sicht durch den späteren Umzug nach Köln verloren. Die Leipziger Messe hat damals für die Games Convention einen tollen Job gemacht und gerade im Rahmenprogramm und den Flächen sehr viel mehr geboten. Die Stadt und Umgebung von Leipzig selbst haben sich perfekt in die Welt der Spielemesse eingefügt. Ich habe viele sehr nette Menschen dort getroffen und mich immer sehr wohl gefühlt.

Welcome to Rapture

Da war doch noch etwas? Ach ja: ich wollte doch unbedingt BioShock von 2K spielen! Gut dass mir das so spät einfiel, denn gegen Ende des Tages waren die Warteschlangen deutlich kürzer. Und so konnte ich nach ca. 20 Minuten Hand an die Maus legen und Ken Levines neues Meisterwerk ausprobieren.

Nach wenigen Sekunden war klar: genau mein Spiel! Die Atmosphäre zog mich sprichwörtlich unter Wasser. Der Raum, in dem das Spiel getestet werden konnte, tat seinen Teil dazu. Tiefe Decken, schwarze Wände und schon war ich drin: mitten in Rapture und ich war mir sicher, dass dies mein nächstes Spiel für Zuhause werden würde.



Am Stand von 2K. BioShock wollte ich unbedingt testspielen. (Bild: André Eymann)

Mein Besuch der Games Convention 2007 war weniger von Stress geprägt als noch im Jahr zuvor. Das mag daran liegen, dass ich mich auf enorme Menschenmassen vorbereitet hatte. Tatsächlich aber schien mit die Verteilung besser geklappt zu haben. Ich konnte mehr spielen und musste weniger warten. Die enorme Abwechslung durch die vielen verschiedenen Standkonzepte, aufgelockert durch das tolle Messegelände, machten die GC zu einem bunten Erlebnis an das ich noch heute gern zurückdenke.

Bildergalerie

Zum Abschluß folgen doch ein paar Fotos von der Messe für euch.



Xbox 360 und PS3: Kampf der Giganten. (Bild: André Eymann)



Soul Calibur auf der Dreamcast – und die Freundin muß warten. (Bild: André Eymann)



Mädchen beim Ausprobieren von „Germany's Next Topmodel“. (Bild: André Eymann)



Warteschlangen bei der Weltpremiere von Mafia 2. (Bild: André Eymann)



Sitzen, Liegen, Spielen mit der Xbox 360 auf dem Stand von Microsoft. (Bild: André Eymann)



Die Testbereiche von Nintendos Wii boten ausreichend Platz zum Bewegen. (Bild: André Eymann)



Jede freie Fläche wurde zum Zocken genutzt. (Bild: André Eymann)



Wie in einem großen Wohnzimmer. Warme Farbtöne und eine opulente Ausstattung bei Sony. (Bild: André Eymann)



Bart Simpson schwebt über den Besuchern. (Bild: André Eymann)



The Witcher als Cosplay. Teil 1 des Spiels erschien im Oktober 2007. (Bild: André Eymann)



Michael Neudert von GIGA beim Begeistern der Massen. (Bild: André Eymann)



Die GameStar in der „gläsernen Redaktion“. (Bild: André Eymann)



Das diesjährige Motto von Sony: This is living. (Bild: André Eymann)

Weitere Beiträge zur Games Convention in Leipzig

- [Games Convention Reihe](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 21. April 2018 um 11:16 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>