

**GRATIS
EINTRITT**

INSIDE
ÜBERSICHTSPLÄNE
PROGRAMM-
HIGHLIGHTS
GEWINNSPIEL uvm.

GAME CITY



Österreichs größtes Gaming Event!

**23. bis 25.
September 2016**

Wiener Rathaus und Freigelände

www.game-city.at

INKLUSIVE
DER STANDARD
**GAMES
SPEZIAL**

**10.
JAHR
2016**

GAME CITY GUIDE



T...

Bringt die ganze
WG ins W-LAN:

DAS WG-LAN

t-mobile.at/myhomenet



DAS VERBINDET UNS.

WLAN
ULTRASCHNELL
UNLIMITIERT

MY HOMENET
VIER WOCHEN
GRATIS
TESTEN



Vorwort

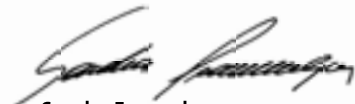
Foto: PID/Bohmann

Liebe WienerInnen,
die GAME CITY findet heuer bereits zum zehnten Mal statt und ist mittlerweile die größte Veranstaltung im Wiener Rathaus. 2015 kamen über 78.000 BesucherInnen zur Gaming-Messe.

Auf europaweit einzigartige Weise verbindet die GAME CITY die Ausstellung aktueller Spiele mit Diskussionen und Informationen zum Umgang mit Computerspielen.

Jugendliche testen Spiele und informieren sich über Branchentrends. Für Erwachsene gibt's Diskussionen, Vorträge und Beratung. Ein Schulschwerpunkt bietet ein Programm speziell für SchülerInnen und LehrerInnen, und in der wienXtra-Kinderzone gibt's maßgeschneiderte Spiele für kleine Gaming-Fans und Rundum-Infos für Familien.

Damit wird die GAME CITY zu einem Riesenevent für alle!



Sandra Frauenberger
STADTRÄTIN FÜR FRAUEN, BILDUNG, INTEGRATION,
JUGEND UND PERSONAL

Impressum

Der Außenteil des Magazins zur GAME CITY 2016 (Seiten I bis XVI) erscheint als Promotionbeilage zur Tageszeitung DER STANDARD in Kooperation mit dem Verein wienXtra und ist Werbung im Sinne des Mediengesetzes; Eigentümerin (100 %) / Medieninhaberin, Verlagsort und Verwaltungsadresse: Verein wienXtra in Zusammenarbeit mit der MA 13 – Fachbereich Jugend, Friedrich-Schmidt-Platz 5, 1082 Wien, www.wienxtra.at; Hersteller, Herstellungs- und Erscheinungsort: Leykam Druck GmbH & Co KG, Bickfordstraße 21, 7201 Neudorf; Cover: stardesigner.com; Verantwortlich für den Inhalt: Verein wienXtra; Ansprechpartner: Paul Pitzer; Kontakt für Anzeigen: Christoph Szüts, T: +43/(0)1/531 70-635, E-Mail: christoph.szuets@derStandard.at

Programm-Highlights im Überblick

Ort, wenn nicht anders angegeben: Bühne Arkadenhof

**GEMEINSAM MIT RED BULL
BRINGEN WIR EUCH
ZUM JUBILÄUM
DIE LANGE NACHT DER
GAME CITY 2016**

Freitag, 23. 9. 2016

- 14:30 Austrian Masters – Cooler Master Gewinnspiel
- 15:00 Offizielle Eröffnung
- 15:30 Finale der Konsolenstaatsmeisterschaft in PES
- 16:30 Finale der Schulmeisterschaft
- 17:15 PES League – Finale Freitag
- 17:45 Siegerehrungen
- 19:00 Lange Nacht der GAME CITY
- 20:30 GAME CITY Overwatch Challenge

Samstag, 24. 9. 2016

- 14:30 Finale der Austrian PlayStation League in Street Fighter V
- 14:50 Austrian Masters – Astro-Gaming-Gewinnspiel
- 15:10 Finale der Konsolenstaatsmeisterschaft in Forza 6
- 15:40 Finale der Austrian PlayStation League in FIFA 16
- 17:20 Austrian Nintendo Gaming League – SSB4 & Mario Kart
- 17:55 PES League – Finale Samstag
- 18:30 Siegerehrungen

Sonntag, 25. 9. 2016

- 14:00 Start Cosplay-Parade,
*SUBOTRON shop im MuseumsQuartier
Electric Avenue, 1060 Wien*
- 15:00 Austrian Masters – BENQ-Gewinnspiel
- 16:20 Finale der Konsolenstaatsmeisterschaft in FIFA 16
- 17:10 Austrian Nintendo Gaming League – SSB4 & Mario Kart
- 17:45 PES League – Finale Sonntag
- 18:30 Siegerehrungen

Änderungen vorbehalten!

10 Jahre GAME CITY von und mit wienXtra und MICE & Men

Zum zehnten Mal feiern Gaming-Interessierte und solche, die es noch werden wollen, im Wiener Rathaus die neuesten Spiele-Blockbuster sowie technische Neuentwicklungen, und diesmal bietet die GAME CITY zusammen mit Red Bull die **Lange Nacht der GAME CITY** – ein besonderes Highlight. Ursprünglich als Experiment zur Aufklärung über verantwortungsvollen Umgang mit Computer- und Konsolenspielen für Eltern und ihre Kinder konzipiert, hat sich die GAME CITY zu einem der populärsten Events der Stadt Wien und zu einem Fixpunkt im Kalender für alle Gaming-Liebhaber entwickelt. Durch die beispiellose Arbeit der Organisatoren wurde aus dem überschaubaren Event ein stetig wachsendes Spektakel. Im Vorjahr besuchten über 78.000 Begeisterte die GAME CITY und 2016 werden auf rund 10.000 m² Fläche sowohl Branchengrößen als auch kleine, feine Indie-Entwickler ihre neuen Produkte ausstellen – in den hehren Hallen des Wiener Rathauses eine echte Herausforderung für die Organisatoren.

VEREIN wienXtra

Zu verdanken ist dieses umfangreiche Programm inklusive wienXtra Kinderzone und der Fachtagung F.R.O.G. dem Verein wienXtra und dem dazugehörigen Team. Seit 2014 tragen zudem Tarek Sharif und Milena Riedel von der **Eventmarketing-Agentur MICE & Men** die Hauptlast der Organisation und besuchen das ganze Jahr lang die weltweit größten Computerspielmessen, um unterwegs neue Highlights aufzuspüren und die Top-Unternehmen der Branche zur GAME CITY zu holen. Von der kniffligen Vergabe der Standflächen über Künstler-Buchungen bis hin zu Promo-

toren-Castings und Absprachen mit Verantwortlichen des Rathauses koordiniert und organisiert MICE & Men in Wien zusammen mit dem wienXtra-Team sämtliche Belange, um die GAME CITY zu dem einmaligen Erlebnis zu machen, das jährlich Fans begeistert.

F.R.O.G., KINDERZONE, eSPORT

Stammgast auf der GAME CITY ist die vom **Bundesministerium für Familien und Jugend (Bmfj)** organisierte Fachtagung **F.R.O.G. (Future and Reality of Gaming)**, die sich dem Thema aus wissenschaftlicher Sicht annähert. Auch die **wienXtra Kinderzone** ist seit jeher ein elementarer Bestandteil der GAME CITY. In der wienXtra-spielebox setzen sich FachexpertInnen mit bildungsrelevanten Inhalten von Computerspielen auseinander, testen Games für Kinder aller Jahrgangsstufen und wählen empfehlenswerte Titel aus, die dann ausgestellt werden. Zudem stellen die alljährlichen **internationalen Wettkämpfe des eSport Verbands Österreich (ESVÖ)** in diversen Disziplinen ein Highlight dar. Die finalen Endrunden werden live vor Publikum auf der Bühne ausgetragen und erfreuen sich großer Beliebtheit.

Retrospektiv sind der viele Schweiß und die Mühen, die in die Organisation der GAME CITY fließen, um jedes Jahr ein erinnerungswürdiges Event für die BesucherInnen auf die Beine zu stellen, schnell vergessen.

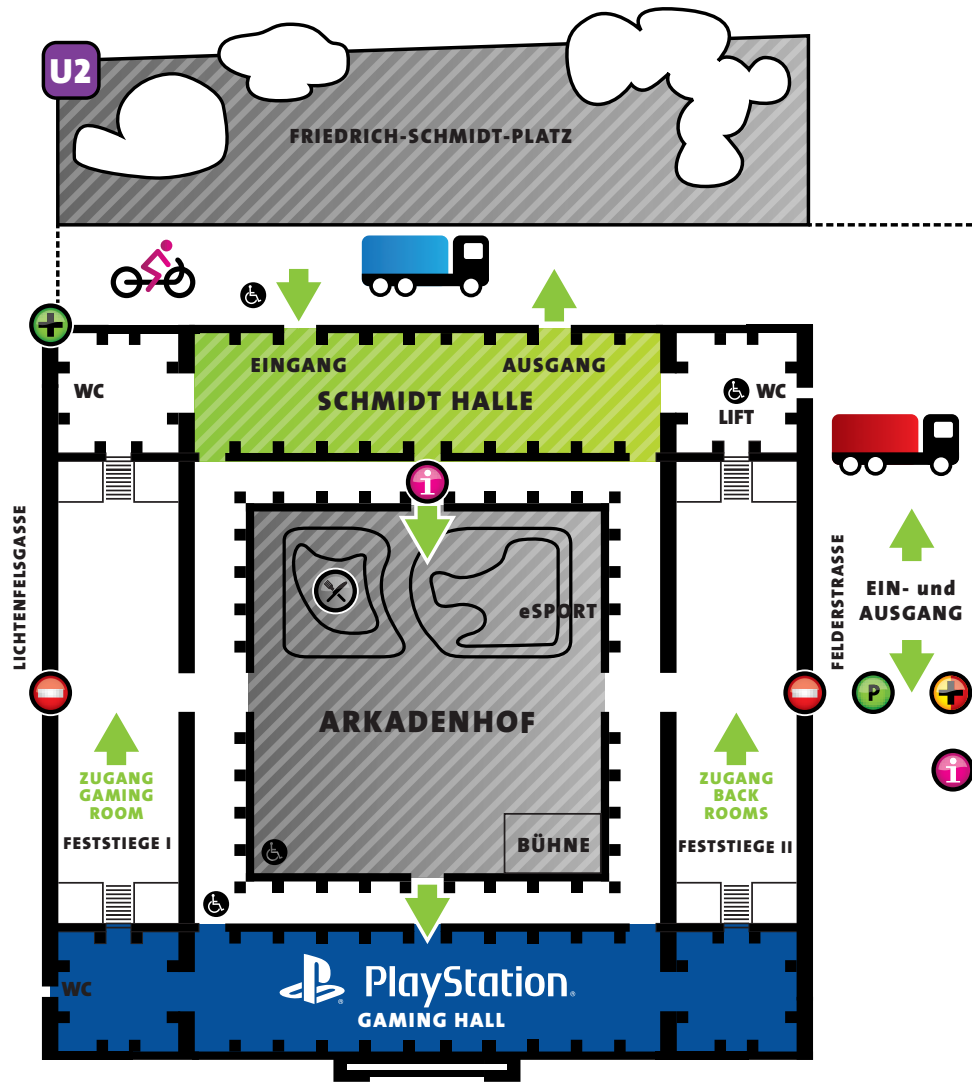
WAS ZÄHLT, SIND DIE FREUDE UND BEGEISTERUNG DER GLÜCKLICHEN GAME-CITY-BESUCHERINNEN.



Fotos: © GAME CITY, Andreas Tischler

Die GAME CITY feiert ihren runden Geburtstag mit zahlreichen Highlights für GamerInnen jeden Alters und spannendem Rahmenprogramm – wie immer im Wiener Rathaus. Der Top-Mix aus aktuellen Spieletrends und fachlicher Beratung rund um Games ist den OrganisatorInnen zu verdanken, die stolz auf ein Jahrzehnt GAME CITY zurückblicken.





Erdgeschoß – Retro Area/Gaming Area/eSport

GAMING HALL

- PlayStation
- Activision
- Bandai Namco
- Blizzard
- Capcom
- Konami
- Ubisoft
- Warner Bros.

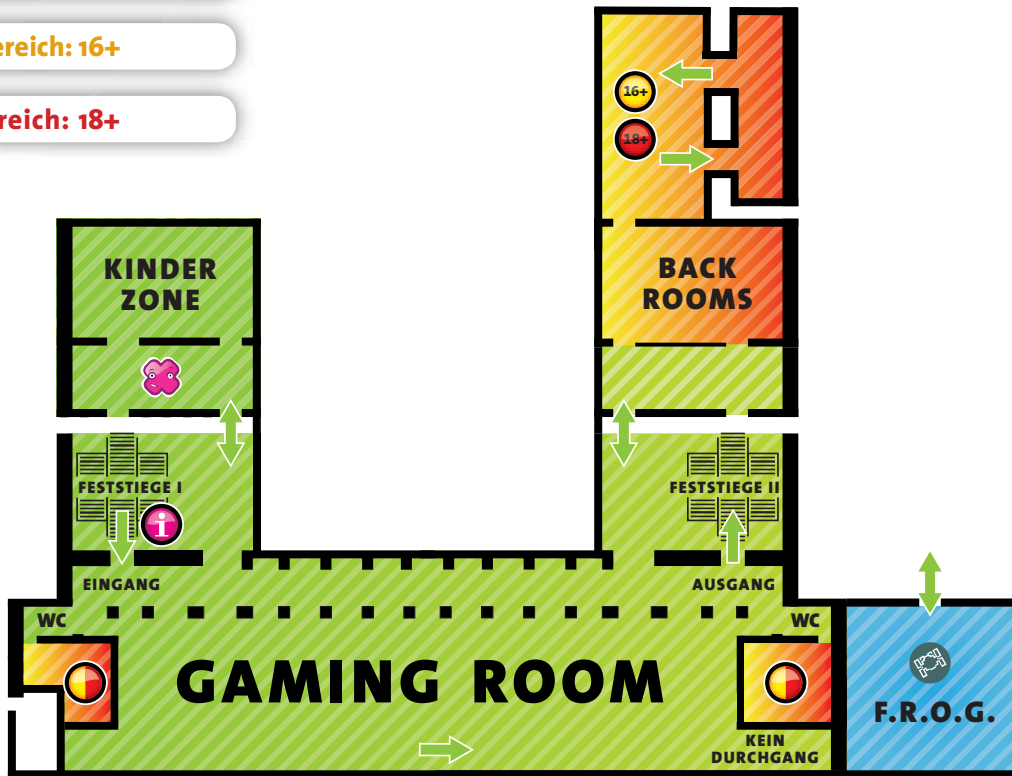
ARKADENHOF

- Gastronomie
- Megacard
- Rauch Eistee
- wienXtra Schreibbox

SCHMIDT-HALLE

- Subotron – Retro Area

-  **Grüner Bereich: Jugendfrei**
-  **Gelber Bereich: 16+**
-  **Roter Bereich: 18+**



Plan zum Zeitpunkt vom Druckschluss, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN.

1. Stock – Gaming Room/Back Rooms/Feststiegen

GAMING ROOM

- DiTech
- HP
- HyperX Kingston
- Indie Game Area hosted by FM4
- Logitech
- Nintendo
- ProSiebenSat.1 PULS 4
- techbold
- wienXtra Schattenkrieger

BACK ROOMS

- zK
- Ubisoft




FESTSTIEGE I

- Austria Glas Recycling
- Otaku Heaven

FESTSTIEGE II

- Aerosoft
- Red Bull Mind Gamers
- The Escape Hunt
- Experience Vienna

SPECIAL AREAS




-  **F.R.O.G. 16**
-  **wienXtra-Kinderzone**
-  **Information**

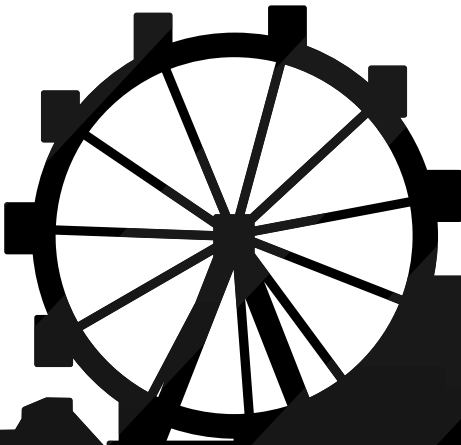
Friedrich-Schmidt-Platz

FRIEDRICH-SCHMIDT-PLATZ

- Gastronomie
- PlayStation
- Red Bull Mind Gamers
- Strombike mit Safebike
- Wargaming.net

SPECIAL AREAS

-  **Anmeldung 16/18+ laut Plan**
-  **Presse**
-  **Information**



Ausstellerverzeichnis



- 2K Take Two
WWW.2K.COM
- A** Activision
WWW.ACTIVISION.COM
- Aerosoft GmbH
WWW.AEROSOFT.COM
- Austria Glas Recycling
WWW.AGR.AT
- B** Bandai Namco
WWW.BANDAINAMCOENT.DE
- Ben & Jerry's
WWW.BENJERRY.AT
- biber Verlagsgesellschaft mbH
WWW.DASBIBER.AT
- Blizzard
EU.BLIZZARD.COM
- BuPP Bundesstelle für die
Positivprädikatisierung von
Computer- und Konsolenspielen
WWW.BUPP.AT
- BurgerBar
WWW.BURGER-BAR.AT
- C** Capcom
WWW.CAPCOM-EUROPE.COM
- Cool Jugendmagazin
WWW.COOL-MAGAZIN.AT
- D** DER STANDARD Games
WWW.DERSTANDARD.AT/GAMES
- DiTech Electronic GmbH
WWW.DITECH.AT
- E** e-Media
WWW.E-MEDIA.AT
- Eskimo
WWW.ESKIMO.AT
- Espressomobil
WWW.ESPRESSOMOBIL.AT
- esvö – Esport Verband Österreich
WWW.ESVOE.AT
- F** FM4
FM4.ORF.AT
- G** Gameswelt
WWW.GAMESWELT.AT
- Gastro Event
WWW.GASTROEVENT.AT

- H** HP
WWW.HP.COM/AT
- HyperX (Kingston)
WWW.HYPERXGAMING.COM/DE
- K** Konami
WWW.KONAMI.COM/GAMES/EU/DE
- L** La Crêperie mobile
WWW.CREPERIE-MOBILE.AT
- Lehner's Bauernleberkäse
WWW.BAUERNLEBERKAESE.AT
- Libro
WWW.LIBRO.AT
- Logitech
WWW.LOGITECH.COM/DE-AT
- M** MA46 Strombike mit Safebike
WWW.SAFEBIKE.WIEN.AT
- Media Markt
WWW.MEDIAMARKT.AT
- MegaCard – Das Jugendkonto
der Bank Austria
WWW.MEGACARD.AT
- MICE & Men Eventmarketing
WWW.MICEANDMEN.AT
- N** Nintendo
WWW.NINTENDO.AT
- O** Otaku Heaven
WWW.OTAKUHEAVEN.AT
- ÖVUS
WWW.OVUS.AT
- P** Polycrusher
WWW.POLYCRUSHER.PARTY
- R** Rauch
WWW.RAUCH.CC
- ray Filmmagazin
WWW.RAY-MAGAZIN.AT
- Razer
WWW.RAZERZONE.COM
- Red Bull Mind Gamers
WWW.REDBULLMINDGAMERS.COM
- Respawn
WWW.RESPAWN.AT

- S** Saturn
WWW.SATURN.AT
- Skilled Events and New Media
GmbH
WWW.SKILLED.AT
- Sony Interactive Entertainment
„PlayStation“
WWW.PLAYSTATION.AT
- Stardesigner
WWW.STARDESIGNER.COM
- stillalive studios GmbH
WWW.STILLALIVE-STUDIOS.COM
- Strombike mit KTM
WWW.KTM.AT
- subotron (Retro Area)
WWW.SUBOTRON.COM
- Surf'N Fries
SURFNRIES.COM
- T** Tasty Donuts Wien
WWW.TASTYDONUTS.DE/FILIALE/WIEN
- techbold technology group ag
WWW.TECHBOLD.AT
- The Escape Hunt Experience
Vienna
VIENNA.ESCAPEHUNT.COM
- U** Ubisoft
WWW.UBI.COM/DE
- V** VHS GmbH
WWW.VHS.AT
- W** Wargaming.net
EU.WARGAMING.NET
- Warner Bros.
WWW.WARNERBROS.DE
- wienXtra
WWW.WIENXTRA.AT





Die spannendsten Blockbuster-Games im Herbst **Seiten G 6, G 7**

derStandard.at/Games

Die neue Ära der Spielkonsolen

Die PS4 Pro und die nächste Xbox stellen einen Tabubruch dar.

Eine Entwicklung zwischen Verachtung, Skepsis und blanker Marktlogik.

Zsolt Wilhelm

Wien – Jahrzehntlang galt das ungeschriebene Gesetz, wonach eine neue Spielkonsole wenigstens fünf Jahre lang keinen Nachfolger erhalten darf. Konsumenten stellten sich auf diese Konstanz genauso ein wie Entwickler und erfreuten sich gerade wegen der rasend schnellen und kostspieligen technischen Innovationen bei Spiele-PCs um sie herum der Beständigkeit des Marktes. Eine Konsole bedeutete für alle Seiten eine Investition auf viele Jahre. Ein Gegenstand für eine treue Anhängerschaft.

Diese Konstanz des glückseligen Stillstands wurde nun gleich von zwei führenden Herstellern, Sony und Microsoft, in ihren Grundfesten erschüttert. Wenn zunächst diesen November die Playstation 4 Pro erscheint und dann Ende 2017 die nächste Xbox mit dem Codenamen „Project



Foto: Reuters / Lucy Nicholson

Xbox und Playstation werden sich künftig noch öfter neu erfinden.

Scorpio“, kommen zum ersten Mal mitten in einem laufenden Konsolenzyklus zwei neue Systeme auf den Markt.

Es sind sogenannte Mid-Generation-Upgrades, die zwar dieselben Spiele wie die Standardmodelle unterstützen, aber mit beträchtlich schönerer Grafik ausgeben können. Damit werden speziell Kunden angesprochen, die viel Wert auf Optik legen und einen neuen Fernseher mit 4K-Auflösung erworben haben.

Während manch einer das als Tabubruch verteufelt, begegnen andere der Entwicklung mit fundierter Skepsis. Zum einen müssen Sony und Microsoft nun sicherstellen, dass sie ihre Kundenschaft nicht spalten. Und tatsächlich sind beide Hersteller bemüht zu betonen, dass bestehende Konsolenbesitzer um keine Games betrogen werden und die neuen Konsolen keine exklusiven Werke erhalten.

Zum anderen warnen Spieleentwickler vor einer Fragmentierung des Mark-

tes. Müssen nun zwei Hardware-Konfigurationen pro Plattform berücksichtigt werden, bedeutet das höhere Kosten in der Produktion.

Die Verlockung

Ein legitimer Einwand, der allerdings durch die Tatsache abgeschwächt wird, dass Spielehersteller schon jetzt dutzende Spezifikationen etwa bei der Entwicklung von PC- und Smartphone-Games berücksichtigen müssen. Ob da zwei Konsolen mehr den Aufwand dermaßen erhöhen werden, bleibt abzuwarten.

Playstation-Chef Andrew House zufolge waren sogar ausgerechnet PCs die Motivation für eine stärkere PS4. Die Geschichte habe gezeigt, dass ein signifikanter Teil der Konsolenspieler nach einigen Jahren abspringt, um mit schönerer Grafik auf dem PC zocken zu können. Mit der PS4 Pro wolle man diese Kunden nun bei der Stange halten.

Was House öffentlich nicht sagt, ist, dass mit der

Etablierung einer „Pro“ oder „Scorpio“ gewiss auch bei weniger technikaffinen Menschen das Begehren geweckt wird, das Neueste und Beste haben zu müssen. Das jährliche iPhone hat es allen eindrucksvoll vorge-macht. Insofern erfolgt der Anbruch der neuen Ära der Konsolen überraschend absehbar.

INHALT

Neue Konsolen	G 1, G 2
Virtual Reality	G 4, G 5
Blockbuster	G 6, G 7
Games in Zahlen	G 10
Weltraumspiele	G 11
Spieltrash	G 12
Lokaltipps	G 13
Indie-Games	G 14, G 15
Glossar	G 16

Liebe Leserinnen und Leser

In den kommenden Monaten erwartet Sie ein wahrer Videospiele-reigen. Wir haben für Sie die spannendsten Neuvorstellungen beleuchtet und die größten Trends festgehalten. Dazu gibt es einen Schuss Space-Philosophie, österreichischen Trash und aufschlussreiche Fakten. Willkommen im 100-Milliarden-Geschäft Games. (zw)

Sechs neue Konsolen

Mit gleich sechs neuen Spielkonsolen der großen Hersteller werden Konsumenten bis Ende 2017 konfrontiert – vom Einsteigersystem über die Retro-Box bis hin zum Rechenmonster.

Playstation

Sony stellt sein Konsolengeschäft künftig auf zwei Säulen. Die bereits erhältliche neue PS4 (im Bild unten links) ersetzt das 2013 erschienene Original und zeichnet sich durch eine schlanke Bauweise, deutlich geringeren Stromverbrauch, eine leisere Kühlung und je nach Festplattenkonfiguration durch niedrigere Preise ab 299 Euro aus. Der beigelegte Controller wurde minimal überarbeitet und lässt jetzt durch die Oberseite des Touchpads die LED-Anzeige schimmern, damit man Informationen etwa zur virtuellen Lebensenergie auf einen Blick erkennt.

Spannender ist die PS4 Pro (unten rechts), die am 10. November erscheint und für 100 Euro Aufpreis mehr als das Doppelte an Rechenleistung bietet. Sie unterstützt dieselben Spiele wie das Standardmodell, kann diese jedoch mit schönerer Grafik, höherer Auflösung oder höherer Bildrate ausgeben. Angesprochen sind Grafikliebhaber und Besitzer neuer Fernseher, die Auflösungen bis 4K darstellen und Hochkontrastbilder (HDR) anzeigen können. Damit erstrahlen Games in einem weit größeren Farbenspektrum. Zumindest HDR-Unterstützung erhalten per Update auch alle normalen PS4s.

Ihr Augenmerk sollten PS4-Pro-Interessenten auf das kommende Virtual-Reality-System Playstation VR richten. Hier sind ebenfalls starke Verbesserungen bei VR-Games zu erwarten.

Xbox

Microsoft legt seine Strategie ganz ähnlich wie Sony an. Seit August ist die Xbox One S (Bild unten) auf dem Markt, die mit schlankerem Design, griffigerem Controller, einem Ultra-HD-Laufwerk und Preisen ab 299 Euro die etwas klobige Xbox One ablöst. Spannendste Neuerung sind das UHD-Laufwerk und eine neue HDMI-Schnittstelle, um Videoinhalte mit 4K-Auflösung ausgeben zu können. Damit glaubt Microsoft im Gegensatz zur japanischen Konkurrenz daran, dass physische 4K-Datenträger in der Generation Netflix eine Rolle spielen werden. Wie die PS4 unterstützt die Xbox One S zudem HDR – sowohl für Filme als auch für Spiele –, einen passenden Fernseher vorausgesetzt.

Einen Leistungsschub für Xbox-One-Games wird es erst Ende 2017 geben. Eine neue Konsole mit dem Codenamen „Project Scorpio“ soll dann – mit nochmals mehr Power als bei der PS4 Pro – Spiele mit 4K-Auflösung darstellen können. Zudem will Microsoft dann endlich auf den Virtual-Reality-Zug aufspringen. Nach passenden Systempartnern sucht man derzeit. Die Facebook-Tochter Oculus und deren VR-Brille Rift bieten sich an.

Abseits dieser VR-Inhalte soll die Scorpio dieselben Games wie die Xbox One bzw. S unterstützen. Was die geballte Rechenleistung kosten wird und wann die neue Konsole tatsächlich erscheint, ist allerdings noch offen.

Nintendo

Nintendo wiederum geht eigene Wege. Den Anfang macht am 11. November die winzige Neuauflage des 1983 erschienenen NES. Der Nintendo Classic Mini (Bild unten) bringt um rund 70 Euro 30 vorinstallierte Retro-Games von *Super Mario Bros.* über *Donkey Kong* bis *The Legend of Zelda*. Per HDMI-Schnittstelle können aktuelle Fernseher angeschlossen werden. Der mitgelieferte Controller wird retrogerecht per Kabel mit dem System verbunden. Eine Internetverbindung und externe Speichermedien kommen erst gar nicht ins Haus. Die 30 mitgelieferten Games von gestern müssen zumindest für eine weihnachtliche Reise zurück in die Kindheit reichen.

Im März 2017 werden hingegen alle Augen auf die nächste Konsolengeneration gerichtet sein. Offiziell bekannt ist kaum etwas, Unternehmenskreise lassen jedoch seit Monaten ein Geheimnis nach dem anderen durchsickern. Darf man den Insidern Glauben schenken, arbeitet der Konzern an einem Hybridsystem: einer Handheld-Konsole, die sich per Docking-Station an einen Fernseher anschließen lässt. So soll man seine Konsolenabenteuer sowohl auf dem großen Bildschirm als auch unterwegs zocken können. Eine logische Entwicklung der Wii U, die es Nintendo zudem künftig erspart, Spiele für zwei getrennte Geräteklassen produzieren zu müssen. (zw)

Fotos: Hersteller



“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Interactive Entertainment Inc. Also, “PS4” is a trademark of the same company. “SONY” is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



PlayStation® VR

AB 13. OKTOBER 2016



Virtual-Reality-Systeme im Test

Olaf Bleich

Wien – Verkommt der Kauf eines neuen Konsolensystems oftmals zur Glaubensfrage, ist die Entscheidung über das Für und Wider der drei führenden VR-Systeme eine vergleichsweise rationale Angelegenheit. Denn egal, ob Oculus Rift, HTC Vive oder Playstation VR, jedes System besitzt seine individuellen Vor- und Nachteile, die jeder für sich abschätzen muss.

Oculus Rift steht inzwischen als Synonym für VR-Gaming und gilt als gängiger Standard. Einen leistungsstarken Rechner vorausgesetzt, liefert das Headset ein sehr gutes und immersives VR-Erlebnis bei ordentlichem Tragekomfort – auch

2016 kommen gleich mehrere Virtual-Reality-Systeme auf den Markt. Aber welches soll man kaufen? Die Redaktion unterzieht die drei aktuellen Spitzenreiter einem Vergleichstest. Wie so oft sind persönliche Ansprüche entscheidend.

bei Brillenträgern. Gespielt wird hier nur im Sitzen mit dem mitgelieferten Xbox-Gamepad. Bewegungssteuerung gibt es erst mit den separat erhältlichen Touch-Controllern.




Sitzend und bewegt

Die HTC Vive steht dem in kaum etwas nach. In puncto Bildqualität liegt diese minimal vor der Oculus Rift, der Tragekomfort ist etwas geringer. Den entscheidenden Kick bekommt das System durch seine Lighthouse-Sen-

soren. Diese erlauben Bewegungen im freien Raum. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Die Vive lässt Nutzer wortwörtlich durch VR-Welten laufen. Gerade Actionspiele werden so zum Gymnastikprogramm, bei dem jedoch die vorhandenen Kabel die Bewegungsfreiheit einschränken. Will man alle Stärken des Systems ausnutzen, benötigt es also viel Platz, um Unfälle zu vermeiden. Trotzdem ist das reine VR-Erlebnis durch die Einbindung von Bewegungen

noch intensiver als bei Oculus Rift.

Lachender Dritter in der Runde ist die Playstation VR. Sie hat den großen Vorteil, dass sie als Konsolensystem klar günstiger und unkomplizierter zu bedienen ist. Im Test überraschte sie zudem mit dem besten Tragekomfort dieser Dreier-Konstellation. Trotz des höheren Gewichts sitzt sie nicht schwer auf der Nase, sondern lastet auf dem Schädel. Die Bewegungssteuerung mit dem optionalen Move-Controller funktioniert gut, man kann aber auch im Sitzen spielen. Die Bildqualität ist hingegen bei Vive und Rift besser. Allerdings muss man abwarten, was die leistungsfähigere PS4 Pro noch aus der PSVR herausholen kann.

	Oculus Rift 	HTC Vive 	PlayStation VR 
Displaytechnologie	OLED	OLED	OLED
Auflösung	2160x1200 (1080x1200 pro Auge)	2160x1200 (1080x1200 pro Auge)	1920xRGBx1080 (960xRGBx1080 pro Auge)
Wiederholrate	90 Hz	90 Hz	120 Hz, 90 Hz
Sichtfeld	ca. 110°	ca. 110°	ca. 100°
Sensoren	Accelerometer, Gyroscope, Magnetometer	Accelerometer, Gyroscope	Accelerometer, Gyroscope
Tracking	1x Constellation-Sensor, 360°	2x Lighthouse-Sensoren, 360°, Raumerfassung	1x PlayStation Kamera, 360°
Ben. Anschlüsse	1x HDMI 1.3, 1x USB 2.0, 1x USB 3.0	1x HDMI 1.4, 1x USB 2.0	1x HDMI, 1x USB
Audio	3D Audio, integr. Kopfhörer oder ext. Kopfhörer	3D Audio, integr. Kopfhörer oder ext. Kopfhörer	3D Audio, externe Kopfhörer (inkludiert)
Steuerung	1x Xbox One Controller	2x Multifunction Trackpad	DualShock 4
Bewegungssteuerung	2x Oculus Touch (optional)	inkludiert	DS4 (eingeschränkt), 2x PlayStation Move (optional)
Design	Brille anliegend, justierbar, ca. 470 Gramm	Brille anliegend, justierbar, 555 Gramm	Brille nicht anliegend, justierbar, 610 Gramm
Benötigte Hardware	PC mit Intel-i5-Prozessor, 8 GB RAM, GTX-970-Grafikkarte (o.ä.)	PC mit Intel-i5-Prozessor, 4 GB RAM, GTX-970-Grafikkarte (o.ä.)	PS4
Unterstützte Betriebssysteme	Windows	Windows (Mac, Linux angekündigt)	PS4
Besonderheiten	Mehrere Konstellation-Sensoren für Raumerfassung einsetzbar	Kamera im Headset, um bei Bedarf Umgebung sehen zu können	externe Set-top-Box für TV-Bild zum Zuschauen und Multiplayer-Spiele
Lieferumfang	Headset, 1x Constellation-Sensor, XBO-Controller, integr. Kopfhörer, Fernbedienung, Kabel, ausgewählte Spiele	Headset, 2x Lighthouse-Sensoren, 2x Trackpads, integr. Kopfhörer, Kabel, ausgewählte Spiele	Headset, 1x Set-top-Box, 1x In-Ear-Headset, Kabel, ausgewählte Spiele-Demos und Demo-App
Benötigtes Zubehör	-	-	PlayStation Kamera (59 Euro)
Optionales Zubehör	Oculus Touch Controller	-	PlayStation Move Controller
Verfügbar ab	März 2016	April 2016	Oktober 2016
Preis	ab 699 Euro	899 Euro	ab 399 Euro

Vier potenzielle VR-Hits

Demos und kleinere Spiele gibt es schon viele, jetzt kommen die ersten Blockbuster für Virtual Reality.

Batman Arkham VR

Comic-Fans packt das PS4-Abenteuer *Batman: Arkham VR* nach wenigen Sekunden. Denn in dieser Zeit streift man sich die Rüstung des dunklen Ritters über und erforscht die Bat-Höhle. Die Mischung aus Detektivarbeit und Action bietet einen interessanten Ansatz. Hoffen wir, dass es mehr als nur eine interessante Technologie-Demo wird. (PSVR)

Resident Evil 7

Capcom wagt das Experiment und entwickelt das erste echte Blockbusterspiel für Playstation VR. Trotz leichter Auflösungsprobleme funktioniert der Cabin-Horror einwandfrei und erinnert in seiner Intensität und Machart an *Outlast*. Die Frage: Will man virtuellen Grusel überhaupt länger als nur ein paar Minuten hautnah erleben? (PSVR, TBA)

Star Trek Bridge Crew

Star Trek: Bridge Crew erweitert das VR-Erlebnis um eine kreative Mehrspielerkomponente. Vier Teilnehmer kontrollieren gemeinsam die USS Aegis, ein Raumschiff der Sternenflotte. Jeder Spieler hat spezifische Aufgaben, der Kapitän muss sein Team koordinieren. Nie hat man sich so sehr wie Kirk gefühlt wie in diesem Spiel. (Vive, Rift, PSVR)

Eve: Valkyrie

Weltraumspiele wie *Wing Commander* besitzen noch heute eine treue Fangemeinde und sind angesagter denn je. *EVE Valkyrie* macht die interstellaren Dogfights zum Kernthema seines VR-Erlebnisses. Im virtuellen All können die Verfolgungsjagden einem zwar den Kopf verdrehen, überzeugen aber mit Immersion und starker Technik. (Vive, Rift, PSVR)

Fotos: dpa / Oliver Berg, Hersteller



Auf der Game City



Auf der Game City



Auf der Game City



Auf der Game City



LIFE IS
TASTEÄ



Die Blockbuster-

Ein wahres Feuerwerk an Neuerscheinungen wartet



Pro Evolution Soccer 2017

Konami hat sich mit *Pro Evolution Soccer 2017* mächtig ins Zeug gelegt, den großen Konkurrenten *FIFA* von weiter unter Druck zu setzen. Hunderte von neuen Animationen, Rasentexturen und Regenphysik sind nur einige der grafischen Verbesserungen, die die hauseigene Fox-Engine spendiert bekommen hat. Wichtigste Neuerung ist die „Adaptive AI“: Gegenspieler sollen ein Gespür für die Spielweise des Spielers bekommen und darauf reagieren. (15. 9., PC, PS4, XBO)

FIFA 17

Der Marktführer erfindet sich im 23. Jahr auf mehreren Ebenen neu. *FIFA 17* setzt auf die erfolgserprobte Entwicklungssoftware Frostbite-Engine, die laut EA dreimal so viel Animationen pro Spieler erlaubt und die Fußballer noch realistischer wirken lassen soll. Vielversprechendste Neuerung: der Storymodus „The Journey“. Als Nachwuchstalent Alex Hunter machen wir uns in der Premier League einen Namen und versuchen, auch abseits des Platzes die richtigen Entscheidungen zu treffen. (29. 9., XBO, PS4, PC)



Forza Horizon 3

Im dritten Teil des Open-World-Racer dient der ganze australische Kontinent als Spielwiese. Damit ist die befahrbare Fläche von *Forza Horizon 3* zweimal so groß wie jene des Vorgängers. Wir brettern mit Buggys durchs Outback, dichten Regenwald oder mit Luxuskarossen durch Küstenstädte in Down Under. Besonders vielversprechend klingt der kooperative Vierspieler-Kampagnenmodus, der dank „Xbox Play Anywhere“ auch plattformübergreifend zwischen Xbox One und Windows 10 funktioniert. (27. 9., PC, XBO)

Mafia 3

Ein dunkelhäutiger Vietnamkriegsveteran gerät als Mitglied des Black Mobs in einen Bandenkrieg mit der italienischen Mafia. Was folgt, ist ein blütiger Rachefeldzug in der Tradition von *Grand Theft Auto*. Der eigentliche Hauptdarsteller des Open-World-Spiels ist das fiktive New Orleans – New Bordeaux – mit seinen lebendigen und vielfältigen Stadtbezirken und Nebenmissionen. Gespannt sind wir auch, wie die Ereignisse der Rassenunruhen in den USA der 68er-Jahre thematisiert werden. (7. 10., PC, PS4, XBO)



Gears of War 4

Die Kettensägen laufen wieder heiß. In *GoW 4* fühlen sich Kenner der Serie sofort heimisch, trotz neuer Gegner und Protagonisten. 25 Jahre nach den Ereignissen von *Gears 3* schlüpfen wir in die Rolle des Sohns von Marcus Fenix, um die Welt vor einer neuen Bedrohung zu retten. Im legendären Koopmodus „Horde“ müssen insgesamt wieder 50 Gegnerwellen als Team bewältigt werden, dabei helfen das neue Klassensystem und erweiterte Bauoptionen für Verteidigungsanlagen. (11. 10., PC, XBO)

Battlefield 1

Ob DICE die Schrecken des Ersten Weltkriegs in der Kampagne einfangen können wird, darf aufgrund der Vorgängerspiele stark bezweifelt werden. Der actionreiche Multiplayer dagegen konnte in der Beta bereits spielerisch und grafisch überzeugen. Schlachtfelder mit Pferden und riesigen Zeppelinen bieten ein gänzlich unverbrauchtes Setting. Für viele Spieler das Highlight des Jahres und einer der Pflichttitel, falls man das Genre nicht grundsätzlich ablehnt. (21. 10., PC, PS4, XBO)



Civilization 6

Nur noch eine Runde! Der Strategie-Großvater bringt neben neuem Comic-Grafikstil auch viele Detailverbesserungen mit. In Städten ist nun die richtige Platzierung von Bezirken elementar, bestimmte Errungenschaften geben außerdem einen Forschungsbonus. So gibt der Bau eines Hafenviertels einen Bonus auf das Entdecken der Seefahrt. Nerviges Mikromanagement entfällt, diesmal formen sich Straßen durch Handelswege und müssen nicht mehr händisch gebaut werden. (21. 10., PC)

Call of Duty: Infinite Warfare

Der 13. Teil der Serie entführt in die Zukunft, in der die Menschheit das Sonnensystem kolonialisiert. In der Kampagne kämpfen wir als Space Navy Seal auf der Erde, im All und auf anderen Planeten. Der Multiplayer wird dank E-Sport-Ambitionen nur marginal angepasst. Fans, die sich ein bodenständiges *Call of Duty* ohne Akrobatikeinlagen erhoffen, freuen sich aufs inkludierte *Modern Warfare Remastered*. (4. 11., PC, PS4, XBO)



Games im Herbst

auf Spieler jeden Geschmacks. *Von Manuel Fritsch*

Titanfall 2

Der Vorgänger erschien noch exklusiv für Windows und Xbox, diesmal dürfen auch PlayStation-4-Spieler in den Mech einsteigen. *Titanfall 2* verbessert die bereits guten Ansätze des Erstlings und bringt eine Menge frischer Ideen ins Multiplayer-Shooter-Genre. Die sechs neuen Mechs setzen unterschiedliche Schwerpunkte und sind klasse in Szene gesetzt. Ganz neu ist die Story-Kampagne für Solisten, die sich primär auf die Bindung zwischen Titan und Pilot konzentrieren will. (28. 10., PC, PS4, XBO)



The Last Guardian

Bereits 2009 wurde das neue Spiel der *Shadow of the Colossus*-Macher vorgestellt, danach mehrmals verschoben und totgesagt. Im Mittelpunkt des gefühlvollen Abenteuers steht das mystische Chamären-Wesen Trico, zu dem wir bereits in den ersten Minuten eine emotionale Bindung aufbauen. Technisch merkt man dem Spiel die lange Entwicklungszeit zwar deutlich an, aber das wird uns nicht davon abhalten, im Herbst die eine oder andere Träne während des Spiels zu verdrücken. (25. 10., PS4)

Dishonored 2

Ob wir *Dishonored 2* eher als Rollenspiel-Shooter oder als Schleichspiel angehen, bleibt uns überlassen. Die beiden Hauptfiguren Emily und Corvo unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten, sodass sich die Kampagne auch beim zweiten Durchgang gänzlich anders spielt. Wie auch beim Vorgänger geizt das viktorianische Steampunkabenteuer nicht mit Gewalt und Blut, aber Spieler mit pazifistischen Ambitionen können das Spiel auch komplett ohne Morden bewältigen. (11. 11., PC, PS4, XBO)



South Park: The Fractured But Whole

Unter der pubertären Fäkalhumorschicht verbirgt sich ein richtig gutes Rollenspiel, das sich seiner Genrevorbilder bewusst ist und diese zwar persifliert, aber dennoch nie den eigenen Charakter verliert. Im zweiten Teil der Umsetzung zur Satireserie greifen Cartman und Co den Superhelden-Hype auf und legen die Fantasykostüme ad acta. Spannend: Diesmal können wir auch als Mädchen die berühmte Jungsguppe aufmischen. (6. 12., PC, PS4, XBO)

Final Fantasy 15

Das nächste große *Final Fantasy* hat bisher so seine Schwierigkeiten, so richtig zu wissen, was es sein will. Fünf schnuckelige Boyband-Jungs auf einem Roadtrip mit einer linearen und emotionalen Geschichte oder eher westlich geprägtes Open-World-Rollenspiel mit Actionkämpfen? Die erneute Verschiebung um zwei Monate in den November verunsicherte die Fans, aber egal, was es wird, natürlich spielen wir es. Es ist ja schließlich das nächste große *Final Fantasy*. (29. 11., PC, PS4, XBO)



Watch Dogs 2

Watch Dogs enttäuschte auf hohem Niveau, der Nachfolger soll nun alles besser machen. Als Hacker-Aktivist bei „Dedsec“ steht uns eine Vielzahl an Möglichkeiten zur Verfügung, in einer dystopischen Zukunft Unfug treiben zu können. Drohnen, ein fahrbarer Roboterhund und natürlich jede Menge Software verwandeln das virtuelle San Francisco der nahen Zukunft in einen riesigen Spielplatz, auf dem wir nahtlos zwischen Single- und Multiplayer wechseln können. (15. 11., PC, PS4, XBO)

Steep

Mit Snowboard, Skiern, Gleitschirm und Wingsuit ausgestattet geht es in der Open-World-Schneelandschaft von *Steep* auf die virtuellen Alpen, um die gefährlichsten, schnellsten und besten Freestyle-Strecken zu finden und zu beherrschen. Besonders gute Stunts und Routen lassen sich mit Freunden und Fremden weltweit teilen, gemeinsam erkunden und im Wettkampf austragen. Dabei bewegt sich das Spiel irgendwo zwischen bunter Arcadeaction und Simulation. (2. 12., PC, PS4, XBO)



Dead Rising 4

Schon wieder Zombies? Ja, *Dead Rising* darf das. Wo sonst kann man aus einer Slush-Puppie-Maschine und einem Exosuit eine Spezialwaffe bauen, die Zombies in leckere Eiscreme einhüllt? Oder lässt eine Armee von explosiven Gartenzwerge auf eine Horde Untoter mit Gandals Worten „You shall not pass!“ zurennen und macht Selfies mit den Monstern? Das Chaosspiel verliert auch in der vierten Auflage nichts von seinem völlig überdrehten Do-it-yourself-Heimwerkercharme. (6. 12., PC, XBO)

Bilder: Hersteller





WORLD OF TANKS

ROLL OUT

SPIELE AUF DEINE ART

Wähle aus Hunderten Panzern, jeder mit seinem eigenen Spielstil.
Verbünde dich mit Millionen von Kommandanten und stürze dich in
atemberaubende Mehrspieler-Action.

Erlebe spannendes AAA-Gameplay, und zwar kostenlos.

WWW.WORLDOFTANKS.EU



PC DIGITAL



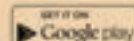
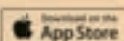
PS4



XBOX ONE



XBOX 360



100-Milliarden-Geschäft Games

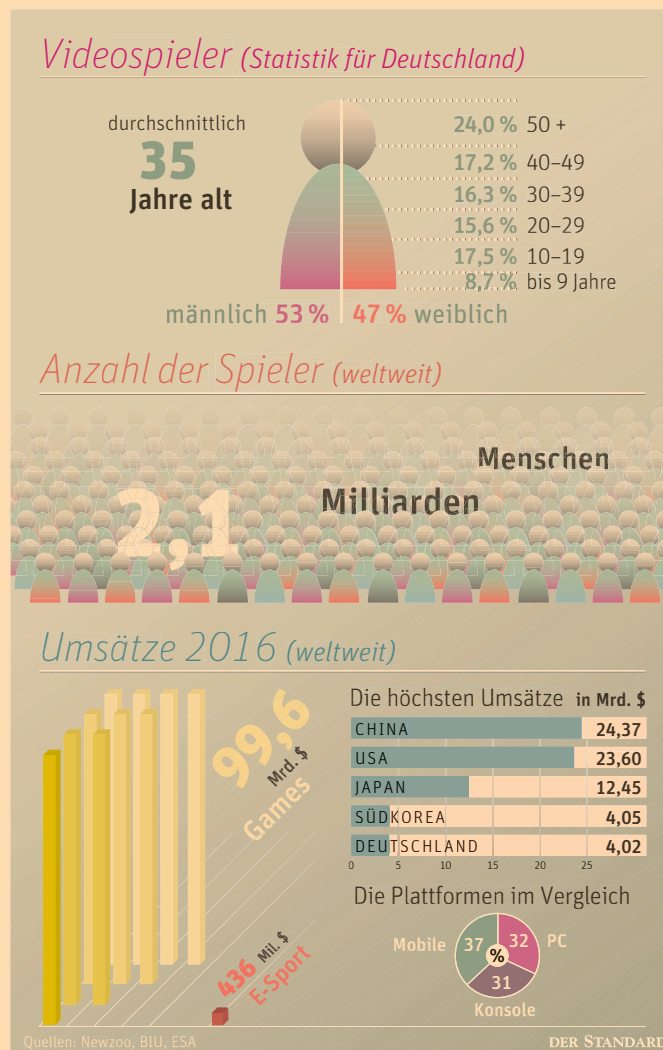
2016 wird der Markt für Videospiele einen neuen Meilenstein erreichen. Ein Zeichen dafür, wie lukrativ und vielseitig dieses Medium geworden ist.

Zsolt Wilhelm

Wien – Vor etwas mehr als 30 Jahren schien der große, noch junge Traum von den unbegrenzten Möglichkeiten der elektronischen, interaktiven Unterhaltung bereits zu Ende zu sein. Hersteller überfluteten den Markt tonnenweise mit hastig programmierten Werken, in der Hoffnung, von dem neuen und so lukrativen Geschäft mit Videospiele zu profitieren zu können. Die Blase platzte, schillernde Namen wie Atari verloren ihr Ansehen, und stellvertretend für so viele Ladenhüter mussten die hundertausenden Kopien der geschmähten Riesenproduktionen *E.T. the Extra-Terrastial* in der Wüste vergraben werden.

Heute ist von dieser Endzeitstimmung nichts mehr zu spüren. Nach drei Jahrzehnten des kreativen Stürmens und Drängens steuert die Videospieleindustrie 2016 einem neuen Meilenstein entgegen. Den Prognosen des Marktforschers Newzoo zufolge könnten mit dem Verkauf von Gaming-Software und -Hardware heuer weltweit erstmals 100 Milliarden US-Dollar eingenommen werden. Vor zehn Jahren war der Markt noch nicht einmal halb so viel wert. Eine Summe, die stellvertretend für den wirtschaftlichen Erfolg dieses Mediums steht, aber ebenso für dessen Vielfalt und kulturellen Stellenwert.

Der rasante Aufstieg ist eng verknüpft mit der IT-Revolution. Vom PC über die



Konsole bis hin zu Smartphones dient mittlerweile alles als Spielstation. Und tatsächlich überholen die Einnahmen der Mobile Games 2016 erstmals die Umsätze von PC-Spielen – dicht gefolgt von Konsolenspielen.

Ein Milliardenpublikum

Die Technik und Werkzeuge sind so günstig und skalierbar geworden, dass heute ein 200 Millionen Dollar verschlingendes Team von hunderten Entwicklern einen Milliarden Blockbuster wie *GTA 5* genauso produzieren kann, wie ein Ein-Personen-Unternehmen in der Lage ist, Hits wie *Flappy Bird* zu basteln

und im Netz an ein globales Publikum zu verkaufen.

Mit Action, Sport, Drama, Abenteuern, Rollenspielen und dutzenden Genres mehr werden bereits über zwei Milliarden Menschen auf dieser Erde mit Games bedient. Von Jung bis Alt, männlich oder weiblich, im Westen oder Osten, Norden oder Süden, überall und in jeder Sekunde erlebt irgendwer auf dieser Welt gerade einen virtuellen Höhepunkt.

In China, das 2016 erstmals die USA als umsatzstärkstes Gaming-Land abhängen wird, spielt man vorrangig Online-Games am PC, während in Japan die Massen verrückt nach portablen

Spielgeräten sind und in britischen und amerikanischen Haushalten die Spielkonsole nicht wegzudenken ist. Japans Spielefans sind fast zu zwei Dritteln weiblich, während in China Männer die Spielerschaft dominieren. In Deutschland wiederum halten sich Spieler und Spielerinnen laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltung (BIU) die Waage.

Fließbandinnovation

Dieser grenzenlose Aufschwung ist der Diversifizierung genauso zu verdanken wie der Geschwindigkeit, mit der sich die Branche laufend neu zu erfinden versucht. Für das digitale Zeitalter wegweisende Motivationsmechaniken und Geschäftsmodelle wie Freemium oder Early Access werden wie am Fließband konzipiert und an den Kunden getestet. Was funktioniert, bleibt und kann sich in Formen wie der „Gamification“ weit über die Spieleindustrie hinaus entwickeln.

Diese Ruhelosigkeit ist der Keim für schier grenzenlose Hypes, die von einer begeisterungsfähigen Kernkundschaft getragen werden. Spielevideos sind auf Youtube nach Musik die zweitmeist gesehene Inhalte überhaupt. Streamingdienste wie Twitch sorgen dafür, dass Spielen als Sport – E-Sport – sich zum Massenphänomen entfaltet, in das Sender wie ESPN und BBC genauso investieren wie IT-Giganten vom Kaliber Yahoo.

Aus der vor drei Jahrzehnten zerplatzten Blase ist ein enormer Markt gesprossen, dessen potenziell größter Hit noch dazu gerade erst in den Kinderschuhen steckt. VR-Brillen zur Erschließung der virtuellen Realität lassen erahnen, dass die Games von morgen nicht nur immer und überall gegenwärtig, sondern wortwörtlich unmittelbar sein werden.



Foto: Roberts Space Industries

Spiele wie „Star Citizen“ (im Bild) oder „No Man’s Sky“ feiern dank der „Faszination Weltall“ Millionenerfolge.

Reiseziel Unendlichkeit

Weltraumspiele sind so erfolgreich wie nie. Warum eigentlich?

Rainer Sigl

Wien – Der Weltraum – faszinierend, endlos und unbekannt – verspricht eines: Freiheit. Hinzufiegen, wo immer man will. Immer weitere, von keinem anderen Menschen je erblickte Dinge zu sehen. Das ist eine Verheißung, die besonders dem sesshaften Bildschirmarbeiter der Gegenwart als unwiderstehlich erscheint. Auch wenn sich unser Bewegungsradius abseits der Urlaubszeit massiv verkleinert hat, bleibt das Nomadentum in uns verankert.

Vielleicht erklärt dies einen Teil der Faszination, den die Weiten des digitalen Alls auf viele Menschen ausüben: Während sich die alltäglichen Räume, auch dank Globalisierung, Home-Office und Versandhandel, stetig reduzieren, öffnen sich immer größere virtuelle Unendlichkeiten. Doch selbst wenn wir selbst zu Lebzeiten wohl nicht ins All aufbrechen werden, lässt sich die Sehnsucht, die sich beim Anblick des sternklaren Nachthimmels in uns

rührt, auch durch Videospiele stillen.

Oder besser gesagt: besonders durch Videospiele. Denn eigentlich ist es die Interaktivität dieses Mediums, die die Faszination des Weltalls so richtig hautnah erfahrbar macht, weit aus mehr, als dies Film oder Literatur gelingen kann. Spiele bieten sozusagen die ganz große Illusion, um sich so richtig zu verlieren. Und diese Größe ist essenziell: Kaum ein anderes Setting lebt so sehr vom riesenhaften Maßstab wie die „unendlichen Weiten“.

Space-Cowboys

Nur: Was tun in dieser Unendlichkeit? Das vor kurzem veröffentlichte Weltraumabenteuer *No Man’s Sky* etwa bietet mit der absurden Zahl von 18 Quintillionen Planeten das größte Spieleuniversum, das es jemals gab. Fast ebenso groß war bei manchen Spielern dann aber die Enttäuschung angesichts fehlender Missionen und uneingelöster Versprechen. Es ist ein gewaltiger, durch Algorithmen entstandener

Spielplatz, nur echte Aufgaben gibt es hier kaum.

Die große Stärke des Mediums, seine Spieler die Beinahe-Unendlichkeit am eigenen Leib spüren zu lassen, bringt spielerische Herausforderungen mit sich. Natürlich sollen ein wenig Raumkampf und Gefahr durch Piraten oder gar Außerirdische den monotonen Pilotenalltag auflockern, und genauso sollen Wirtschaft oder gar Politik ihren Platz haben. Der nächste große Hoffnungsträger des Genres, Chris Roberts’ mit 120 Mio. Dollar finanziertes *Star Citizen*, ähnelt auch deshalb momentan noch einer riesigen Baustelle – damit bei der Veröffentlichung irgendwann in Zukunft nur ja kein Leerlauf droht.

Dabei können sich die meisten Spieler in der Leere des Alls durchaus selbst beschäftigen, wenn sie nur ein Minimum an Handlungsangeboten haben. Das zeigen der reanimierte Raumflugklassiker *Elite Dangerous* oder das Weltraum-MMO *EVE Online*. Beide sind riesige Weltraum-Sandkisten und verzichten

auf clevere Hollywood-Stories. Stattdessen bieten sie etwas ganz anderes, was es nur im Spiel gibt: eine Art Alltag im All. Das Pendeln zwischen lukrativen Sternensystemen als Händler, die repetitiven Patrouillen als Gesetzeshüter oder die Koordination von interstellaren Warenflüssen machen das Driften im Kosmos durchaus zum meditativen Zeitvertrieb. Freiheit bedeutet schließlich auch, sich zurücklehnen zu können.

Die große Leere

So lockt nicht nur der Kampf gegen die lebensfeindliche Umwelt, sondern, im Gegenteil, auch das oft banale Alltagsleben in dieser Weite, das die für den Menschenhorizont kaum fassbare Weite erst fassbar macht. Die erhabene Größe des Weltraums lässt sich in den ruhigen Momenten am besten erfahren; das versteht jeder, dem es beim Sternenhimmel je die Sprache verschlagen hat. Denn so viele Welten dort draußen auf Entdeckung warten mögen: Zum größten Teil besteht dieser Raum aus Leere.

Der Pate des Gaming-Trashes

Der Niederösterreicher Johann Ertl entwickelt Spiele, die extrem erscheinen. Dabei verbindet er gekonnt Schund, Spaß und politische Subversion.

Rainer Sigl

Wien – Wenn ein Spiel mit „Nazizombies und Titten“ beworben wird, liegt ein Begriff nahe: Trash. Es ist ein Begriff, der Johann Ertl sehr am Herzen liegt. Der 38-jährige, in Prag geborene Niederösterreicher hat als Gründer des Studios Homegrown Games mit Spielen wie *Into the Dark* und *Father's Island* eine ganz spezielle Nische gefunden – irgendwo zwischen B-Movies, Horrortrash und politischer Subversion.

Das überfordert so manchen Durchschnittsspieler. Ertls mit kleinem Budget und kleinem Team erstellte First-Person-Spiele können in Sachen Grafik, Produktion und Technik bei weitem nicht mit dem Hochglanz der Branche mithalten, aber dafür bieten sie etwas, was dort oft fehlt: Herz, Selbstironie und überraschend hintergründige Storys, in denen Verschwörungstheorien, politische Botschaften und absurder Humor die Hauptrolle spielen. Dass sich die USA etwa mit der Einbürgerung höchster deutscher Nazi-Wissenschaftler nach dem Zweiten Weltkrieg ein fragwürdiges Erbe importiert haben, ist ein Gedanke, der nun eben nicht in jedem Gruselshooter zu finden ist.

Narrenfreiheit

„Das Schöne am Trash ist die Narrenfreiheit“, sagt Ertl und grinnt. „Weil Trash als weniger ernsthaft wahrgenommen wird, kann ich Dinge einbauen, für die man in der Branche niemals Geld-

geber finden würde – vom billigen Schmäh bis hin zur politischen Kritik.“ Und Ertl kennt die Branche gut; von Anfangszeiten bei JoWood über den Münchner Publisher UIG hat ihn sein Weg zum Wiener Studio Mi'Pu'Mi Games geführt. Dass er zuvor sowohl als Journalist als auch als Lehrer gearbeitet hat, 15 Jahre als SPÖ-Gemeinderat im bäuerlich geprägten Wieselburg-Land tätig war und sogar „auf dubiose Weise“ in Parapsychologie promoviert hat, macht ihn zum doch recht untypischen Spieleentwickler.

Aber auch zu einem erfolgreichen: Das Horror-Abenteuer *Into the Dark*, 2011 als Prototyp entstanden und 2014 auf Steam erschienen, ist tatsächlich ein kleines Kultspiel. Etwa 100.000-mal hat sich der mehrfach mit Preisen ausgezeichnete Mystery-Horror-Thriller bislang verkauft. Und das fast ohne PR, dafür aber mit einer großen Portion Lust am Trash. „Die englische Synchronisierung der *Ultimate Trash Edition*, für die wir schon 12.000 Euro ausgegeben hatten, war uns zu professionell“, erzählt Ertl. „Deshalb haben wir sie dann weggeschmissen und

alles selbst eingesprochen, inklusive österreichischen Akzents.“ Was es in diese Version geschafft hat, ist dafür der komplette Horrorfilmklassiker *Night of the Living Dead* von John Romero, den man sich – „zwischen Zombie-Kasino und Zombie-Puff“ – im Spiel in einem Kinolevel vollständig ansehen kann.

Trash bringt Kohle

Obwohl seine Spiele obskure Nischenprodukte sind, klopfen hin und wieder die Großen der Branche interessiert an, erzählt Ertl. „Wenn in einem Review unserer Spiele gesagt wird, dass wir in einem Aspekt besser als dieses oder jenes AAA-Spiel wären, dann meldet sich mit Sicherheit wenig später genau dieses Studio und fragt, ob man nicht einmal zusammenarbeiten sollte.“ In vielen Fällen ist Ertl daher inzwischen bei großen Entwicklern als Consultant gefragt, und für Mi'Pu'Mi arbeitete er an der erfolgreichen *Hitman*-Serie mit – ein Doppelleben zwischen Hochglanz und Trash.

Das Geld, das so verdient wird, kann man dann in Herzensprojekte stecken. Ein

solches ist *Antinomy*. Das geplante Action-Rollenspiel soll im Jahr 1892 in einer fiktiven Version des Mittleren Ostens in Jerusalem spielen; im Konflikt zwischen Juden, Osmanen und Arabern im Spiel geht es letztlich um die utopische Vision eines modernen gerechten Staates, eine politische Parabel auf den schier endlosen Nahostkonflikt. Eine Abkehr vom spaßigen Schund?

Ertl winkt ab. „Mit dem noch vorher kommenden *Into the Ice: Nazis of Neuschwabenland* knüpfen wir an unsere vorigen Spiele an – das führt in die Antarktis, wo die Ururenkel geflüchteter Nazis eine utopische totalitäre Gesellschaft errichtet haben.“ Der Anspruch bleibt dennoch, bei all dem Spaß auch die Gehirne der Spielerschaft zu fordern. „Es geht mir in meinen Spielen immer darum, das Schubladendenken aus den Leuten zu prügeln“, sagt Ertl. „Unsere Spiele sind ein bisschen wie Punk: Sie sind eher kurz, dreckig, machen höllisch Spaß – aber es gibt auch eine Message. Und das Ganze muss uns genauso viel Spaß machen wie den Spielern.“



„Es geht mir immer darum, das Schubladendenken aus den Spielern herauszuprügeln“, sagt Spieleentwickler Johann Ertl.

Foto: Rainer Sigl

Lokaltipps für Spielefans

Die besten Orte zum gemeinsamen Zelebrieren von Games

Wien – Das Gemeinschaftserlebnis, zusammen mit Freunden in gemütlicher Baratmosphäre etwa die spektakulären Finalsiege großer E-Sports-Turniere anzusehen oder selbst zum Joypad zu greifen, ist längst nicht mehr auf private Wohnzimmer beschränkt.

Unter dem Namen „Barcraft“ lädt ein engagierter Verein schon seit 2011 in verschiedenste Lokale in Wien, Innsbruck und Graz. Turniere des namensgebenden Strategieklassikers *Starcraft* als auch von *League of Legends*, *Dota 2* und *Hearthstone* werden an wechselnden Orten für das wachsende E-Sports-Publikum übertragen. Die Stimmung ist entspannt, aber auch von

sympathischem Enthusiasmus geprägt – und das umso mehr, seit sich einige Lokale ganz auf dieses Publikum spezialisieren.

Das jüngste findet sich in Wien direkt an der Ausgasse in den Gürtelbögen: Das Respawn, direkt am Döblinger Gürtel gelegen, bezeichnet sich stolz als „erste E-Sports-Bar Wiens“. Die im Juni eröffnete Bar bietet mit zehn PCs und allen aktuellen Konsolen aber auch Gelegenheit, selbst zu spielen. Jeden Abend finden Turniere in verschiedensten Genres statt – die Teilnahme ist kostenlos, einschreiben kann man sich formlos täglich vor Beginn um 19 Uhr.

Im Unterschied zu „reinen“ Gaming-Locations, wie

etwa dem E-Sports-Zentrum Area52 im 21. Wiener Gemeindebezirk, das mit 66 Spielgeräten das größte seiner Art in Österreich ist, legt Respawn-Besitzer Patrick Tondl den Fokus auch auf den gastronomischen Aspekt. Ganz andere Spielmöglichkeiten bietet bereits seit

einem Jahr das vrei im siebenten Bezirk. Die „Virtual Reality Lounge“ lockt gamesaffine Besucher mit Ausflügen in die noch neue Welt der VR. Jedes der aktuellen VR-Geräte kann hier kostenlos ausprobiert werden, wer länger spielen will, bezahlt je nach Spieldauer.

Ausgleich

Als Ausgleich zum Driften in der VR bietet sich dann eine der Veranstaltungen des Wiener Vereins ZAM-Spielen an: Bei den von Wiener Indie-Größen veranstalteten Events an wechselnden Orten steht der soziale Aspekt des Miteinanderspiels wechselnder Local-Multiplayer-Spiele im Zentrum. (rsi)



Im Lokal wird Spielen zum Gemeinschaftserlebnis.

Foto: Respawn



Mäuse im Rathaus!

Die Game City hat sich seit 2007 zu einem der populärsten Events der Stadt Wien und zum größten Event im Wiener Rathaus entwickelt.

Zu verdanken ist dies den Veranstaltern, dem Verein wienXtra & der Stadt Wien. Die ganzjährige Betreuung des Events, von Organisation über Social Media bis hin zum exklusiven Verkauf, geht über die Wiener Eventmarketing-Agentur MICE & Men, selbstverständlich in sehr enger Zusammenarbeit mit wienXtra und deren stellvertretendem Geschäftsführer, Paul Pitzer.

Das Team von MICE & Men bereist jährlich Messen wie die E3 in Los Angeles, die Paris Games Week sowie natürlich die Gamescom in Köln, um die Top-unternehmen der Branche zu überzeugen, ihre Neuheiten auch in Wien zu präsentieren. Keine leichte Aufgabe, da Österreich kein großer Markt ist.

Trotzdem ist für viele Unternehmen die Game City ein Fixpunkt im Messekalender.

Riedel & Sharif

Tarek Sharif, Eigentümer von MICE & Men: „Die Game City ist jedes Jahr aufs Neue eine riesige organisatorische Herausforderung. Das Rathaus ist keine Messehalle, sondern ein altherwürdiges Gebäude, welches als Kulisse ein absoluter Traum ist, aber natürlich einige organisatorische Tücken mit sich bringt. Doch über die schaut man gerne hinweg, denn das Rathaus macht die Game City weltweit einzigartig. Eine derartige Veranstaltung der Stadt Wien – für die BürgerInnen der Stadt mit gratis Eintritt –, das ist wirklich einmalig und dafür werden wir auch immer wieder auf internationalen Messen beneidet“, so Sharif.

„MICE & Men arbeitet das gesamte Jahr über an diesem ein-

zigartigen Projekt, und wir haben ein Team von über 150 Personen im Einsatz. Von Organisation, PromotorInnen, Aufbau, Technik bis hin zu ModeratorInnen und Ordnern bringen wir mit rund 80 Ausstellern die Highlights des Gaming-Markts ins Rathaus. Es ist ein hartes Stück Arbeit für das gesamte Team, umso mehr freut es uns, wenn es dann endlich glücklichen Gesichter im und rund um das Rathaus sehen

können“, sagt seine Geschäftspartnerin Milena Riedel.

Und warum eigentlich MICE & Men? „MICE steht für: Meetings, Incentives, Conventions und natürlich Events. Bei der Game City sagen wir immer: Man braucht eine gute Maus, um einen PC richtig zu steuern, wir sind dann sozusagen die Event-Mäuse (MICE) im Rathaus, die für die Steuerung zuständig sind, mit einem riesigen Team von ExpertInnen (Men)“, sagt Sharif lächelnd.



Foto: Game City, Andreas Tischler

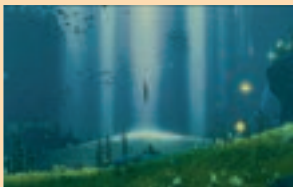
BEZAHLTE ANZEIGE

Die besten Indie-

Diese 16 Spieleperlen abseits des Mainstreams

Abzû

Als namenloser Taucher einen riesigen, geheimnisvollen Ozean erforschen, der voller Leben ist: *Abzû* macht die Reise in die Tiefsee zu einem meditativen Abenteuer. Dank Mitarbeit der Macher von *Journey* und der beeindruckenden orchestralen Musik von Austin Wintory ist der Tauchgang zwischen Korallenriffen, unterseeischen Ruinenstädten und buchstäblich tausenden bunten Meeresbewohnern auch ganz ohne Gegner oder Rätsel ein abenteuerliches Erlebnis für Spieler jeden Alters. (PS4, PC, 19,99 Euro)

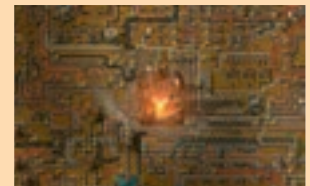


Inside

Auf ein Kultspiel noch eins draufzusetzen ist schwierig, doch der Nachfolger im Geiste von *Limbo* schafft es. Das Spiel erzählt ganz ohne Worte die düstere Geschichte eines kleinen Jungen in einer dystopischen Welt. Originelle, physikbasierte Rätsel, makellose Animation und Gänsehautmomente machen *Inside* zu einem Ausnahmespiel, das sich in drei Stunden Spielzeit subtil zum grotesken Albtraum wandelt – inklusive eines Endes, das lange im Gedächtnis bleibt. (PS4, XBO, PC, 19,99 Euro)

Hyper Light Drifter

Spiele im Pixel-Look gibt es viele, so gut sehen aber die wenigsten aus. Mit knalligen Farben und großer Stilsicherheit erinnert das Action-Adventure auch spielerisch an die Kultspiele der *Legend of Zelda*-Ära. Als namenlose Helden kämpfen Spieler mit Schwert und Pistole, vor allem aber mit großer Beweglichkeit gegen das Böse in einer liebevoll gestaltete Science-Fiction-Welt. Achtung: Auch der Schwierigkeitsgrad von *Hyper Light Drifter* erinnert an die Härte der Games-Frühzeit. (PC, PS4 und XBO folgen)

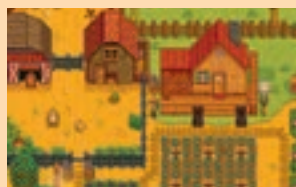
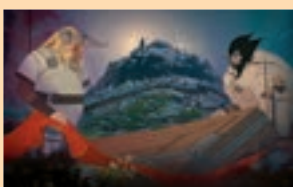


Factorio

Automatisierung ist ein Megatrend – auch auf fremden Planeten. *Factorio*, der Überraschungshit eines tschechischen Studios, erweitert die klassische Aufbaustrategieformel um die Möglichkeit, die gebauten Industrieanlagen durch Verknüpfung im Alleingang weiter werkeln zu lassen – so bleibt mehr Zeit für Planung und Strategie. Der Konstruktion eines Perpetuum mobiles sind momentan nur die Grenzen des Early Access gesetzt; an die stößt man aber erst nach vielen Stunden. (PC, Early Access 20,- Euro)

The Banner Saga 2

Andere Fantasy-Rollenspiele zeigen glorreiche Helden, *The Banner Saga* aber stürzt Spieler in eine tragische Saga, in der es kaum Hoffnung gibt. Auf der Flucht vor dem Ende der von Wikingermythen inspirierten Welt warten schwere Entscheidungen ebenso wie taktische Kämpfe. Komplexe Figuren, außergewöhnlicher Zeichentrickstil und atmosphärischer Soundtrack machen Teil zwei zum beeindruckenden Mittelteil einer wahrhaft epischen Trilogie. (PS4, XBO, PC, 19,99 Euro)



Stardew Valley

Einmal Landwirt sein: Das Phänomen des Frühlings 2016 hat den Traum vom idyllischen Bauernleben für Millionen Begeisterte wahr gemacht und entzückt mit Charme, Humor und einer schier überwältigenden Fülle an Handlungsangeboten – von der Pflege des Bauernhofes übers Angeln bis hin zur Brautschau. Dass bei dem im Pixel-Look gehaltenen Wohlfühlspiel kaum Stress aufkommt, macht *Stardew Valley* zum digitalen Urlaub am Bauernhof. (PC, 13,99 Euro; PS4, XBO, WiiU folgen)

Samorost 3

Die Spiele des in Brünn ansässigen Studios Amanita Design sind wahre Kunstwerke in der großen Tradition der tschechischen Animation. Im verschrobene *Samorost 3* ist ein kleiner Zwerg mit dem Lösen simpler, aber kniffliger Rätsel beschäftigt. Der einzigartige Grafikstil, die fantastische Musik und vor allem der liebevolle Humor machen den dritten Teil der Abenteuerreihe – wie auch die anderen Spiele des Studios – zum Höhepunkt für kleine und große Spieler. (PC, 19,99 Euro)



Firewatch

Als Aushilfsfeuerwache in einem US-Nationalpark sind die Spieler einen Sommer lang statt mit Waffen nur mit Funkgerät und Kamera ausgestattet, und statt Action stehen ein mysteriöser Unbekannter und die Beziehung zur nur am Funkgerät präsenten Kollegin am Wachturm nebenan im Zentrum. *Firewatch* sieht nicht nur umwerfend gut aus, es erzählt auch eine spannende, erwachsene Geschichte, wie sie auch im Programmkinofilm nicht fehl am Platz wäre. (PS4, PC, 19,99 Euro)

Games 2016

sollten Sie nicht verpassen. *Von Rainer Sigl*



The Witness

Das nach langen Jahren endlich erschienene Puzzlespiel von Indie-Star Jonathan Blow ist ein Unikat. Schritt für Schritt lehrt die Reise über die makellos designte, menschenleere Insel in seinen immer schwerer werdenden Rätseln nicht nur seine clevere Spielmechanik, sondern auch die Grundlagen des wissenschaftlichen Denkens. Besonders im späteren Spiel sind die Heureka-Momente hart erkobelt, dafür umso ekstatischer. Philosophie gibt's als Beilage. (PC, PS4, XBO, IOS, 36,99 Euro)

Bound

Ballett und Computerspiele, das passt nicht zusammen? *Bound* ist der Gegenbeweis und verbindet die anmutigen Bewegungen einer professionellen modernen Ballerina mit einer surrealfantastischen Welt, die in ihrer Abstraktion an die Visionäre der modernen Kunst und Architektur erinnert. Was nach Hochkultur klingt, ist als Spiel ein ästhetisch beeindruckendes Gesamtkunstwerk in Bewegung, das auch Gelegenheitspieler nur punktuell mit Sprungpassagen herausfordert. Kunst. (PS4, 19,99 Euro)



Furi

Psychedelisches Design, hämmernder Technosound und Gameplay, das auch Profis herausfordert: *Furi* ist ein Stahlgewitter für alle Sinne. In abwechslungsreichen Duellen sind Reflexe und Taktik gefordert, um als flinker Kämpfer gegen die scheinbar übermächtigen „Wächter“ zu überleben. Arcade-Profis auf der Suche nach einer harten, aber fairen Aufgabe, finden hier ebenso Beschäftigung wie Anfänger, die im einfacheren Spielmodus jedoch viel vom Reiz dieses Exoten verpassen. (PC, PS4, 24,99 Euro)

Stellaris

Die Strategieexperten von Paradox sind dank ihres Erfolges beinahe ihren Indie-Wurzeln entwachsen, doch als Nischenprodukt beseelter Entwickler hat auch das Weltraumopus *Stellaris* hier Erwähnung verdient. Als Globalstrategiespiel in der Tradition von *Civilization* bietet die komplexe Space-Saga ein galaktisches Spielfeld für Freunde ganz, ganz großer Spiele. Die detaillierte Verwaltung und Erweiterung eines stellaren Riesenimperiums bietet ohne Übertreibung Beschäftigung für Monate. (PC, 39,99 Euro)



Superhot

Dass man aus dem Shooter-Rezept etwas Neues machen kann, beweist *Superhot*. Nur bei Bewegung des Protagonisten läuft die Zeit in normaler Geschwindigkeit, ansonsten herrscht in der stylischen Welt langsamste Superzeitlupe. Das macht die Feuergefechte zu kniffligen 3-D-Puzzles, in denen ballettartige Akrobatik-Action gefragt ist. Außergewöhnliches Design, eine doppelbödigere SF-Story und weitere Spielmodi runden den Slow-Motion-Shooter ab. (PC, XBO, 22,99 Euro)

Rimworld

Manche Spiele erzählen eine Geschichte, einige endlos viele. Die Weltraumkoloniesimulation ist dank ausgeklügelter KI ein solcher Geschichtenerzähler. Gestrandet auf einem fremden Planeten, erfüllen die eigenwilligen Kolonisten dank Zufallsgenerierung, frei wählbarem Spielziel und Mikromanagement eine hochkomplexe Aufbaustrategiesandkiste mit wuseligen Leben. Early Access, aber bereits höchst spielbar – etwas Einarbeitung vorausgesetzt. (PC, 27,99 Euro)

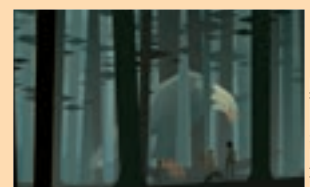


That Dragon, Cancer

Ein Kind stirbt an Krebs – und seine Eltern verarbeiten diese Tragödie in einem Computerspiel. Was in anderen Medien selbstverständlich ist, ist bei Spielen die große Ausnahme. *That Dragon, Cancer* spricht schmerzhaft intim von Verzweiflung, Überforderung und Hoffnung und führt näher an diese Ausnahmesituation, als dies anderswo möglich ist. Kein Spiel, das Spaß macht – doch eine Erfahrung, die die Möglichkeiten von Videospiele deutlich macht. (PC, 13,99 Euro)

Kentucky Route Zero

Es ist das surrealste und zugleich hintergründigste Point-and-Click-Adventure der Spielegeschichte. Die Suche nach einem mysteriösen Highway führt Spieler in eine mal an David Lynch, mal an Franz Kafka oder den Magischen Realismus erinnernde Welt, die nicht nur mit Atmosphäre, sondern auch wieder und wieder mit spielmechanischen Experimenten beeindruckt. Die vorletzte Episode des Phänomens zwischen Spiel und Theaterstück ist gerade erschienen. (PC, 22,99 Euro)



Bilder: Hersteller

Glossar

Ist die Videospilsprache ein Rätsel für Sie? Wir sind für Sie da



Let's Play

Der Begriff Let's Play beschreibt Videos, bei denen Nutzer ihre Spielerlebnisse aufzeichnen und kommentieren. Über Plattformen wie Youtube oder Twitch ziehen sogenannte „Let's Player“ mittlerweile Seherzahlen in Millionenhöhe an.



Early Access

Early Access ist ein Vertriebsmodell, bei dem Hersteller ihre Werke noch in der Produktionsphase zum Verkauf anbieten, um die Entwicklung zu finanzieren. Kunden erhalten das Spiel auf eigenes Risiko dafür schon vor dem Marktstart.



Virtual Reality

Als VR wird die Darstellung und gleichzeitige Wahrnehmung einer in Echtzeit generierten, interaktiven virtuellen Umgebung bezeichnet. Mittels VR-Headset wird beim Träger das Gefühl erzeugt, sich physisch in dieser virtuellen Welt zu befinden.



Cloud-Gaming

Bei Cloud-Gaming oder Game-Streaming werden Inhalte eines Spiels von Servern berechnet und via Internet auf einem lokalen Abspielgerät (TV, Konsole, Tablet) ausgegeben. Kunden benötigen keine starke Hardware, aber flottes Internet.



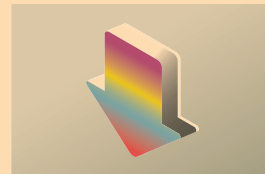
Free2Play

Videospiele, die nach dem Free2Play-Modell (F2P) vertrieben werden, stehen Spielern kostenlos zur Verfügung. Einnahmen werden durch Verkäufe von zusätzlichen Spielinhalten wie Ausrüstungen oder Spielhilfen generiert.



Moba

Multiplayer Online Battle Arena (Moba) ist ein Subgenre der Echtzeitstrategiespiele. Zwei Teams (häufig zu je fünf Spielern) treten auf einer arenaartig aufgebauten Karte gegeneinander an, mit dem Ziel, die Basis des Gegners zu zerstören.



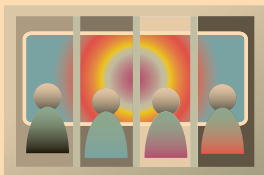
DLC

Download Content (DLC) steht für sämtliche online vertriebenen Zusatzinhalte, die zu einem Spiel veröffentlicht werden – von kleinen Ausrüstungsgegenständen über neue Multiplayer-Karten bis zu umfassenden Erweiterungen.



Mod

Eine Mod (Modifikation) ist eine meist von Hobbyentwicklern erstellte Erweiterung eines bereits veröffentlichten Spiels. Diese Inhalte sind meist für andere Spieler kostenlos, Hersteller tüfteln aber bereits an Bezahlmodellen.



Coop

Coop – oder Koop – steht für einen Spielmodus, bei dem mehrere menschliche Spieler gemeinsam (kooperativ) online oder offline eine Mission oder auch eine ganze Kampagne bestreiten bzw. gemeinsam gegen Computergegner antreten.



Open World

Open World ist ein immer populärer werdendes Videospielgenre, das einen in weitgehend frei erkundbare Spielwelten versetzt und Ziele nur lose vorgibt. Bekannte Vertreter: *Grand Theft Auto*, *Assassin's Creed* oder *Skyrim*.



Grinding

Grinding beschreibt eine Spielmechanik, die darauf abzielt, dass man immer wieder die gleichen Aufgaben erledigt, um einen Spielfortschritt zu erzielen. Populäre Games, die darauf bauen: *World of Warcraft*, *Destiny* oder *No Man's Sky*.



Easter Egg

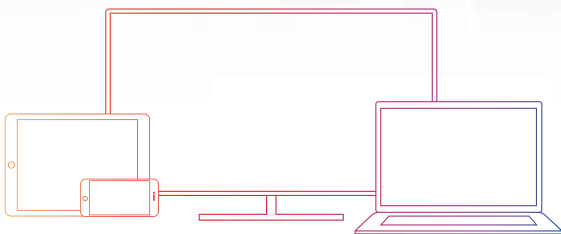
Easter Eggs sind versteckte Inhalte, Nachrichten oder Insider-Scherze, die Entwickler in ihren Games hinterlassen. Das können geheime Levels genauso sein wie Referenzen auf andere Werke und Cheats, die Spieler selbst entdecken müssen.

sky TICKET

START-
ANGEBOT
SICHERN

SKY OHNE LANGE VERTRAGSBINDUNG

Dein Ticket zum besten Sky Programm auf einem Gerät deiner Wahl.
1 Monat die neusten und besten Serien. 1 Monat die aktuellsten Blockbuster.
1 Monat, 1 Woche oder 1 Tag lang exklusiven Live-Sport.



Sofort verfügbar
ab **4,99€***

Jetzt starten auf skyticket.at

* Sky Monatsticket: Buchbar sind das Monatsticket Entertainment für € 9,99 mtl. und/oder das Monatsticket Cinema für € 14,99 mtl. In den ersten 3 Monaten reduziert sich der Preis für das Monatsticket Entertainment auf € 4,99 mtl. bzw. für das Monatsticket Cinema auf € 7,49 mtl. Das Monatsticket Supersport ist für € 29,99 buchbar. Laufzeit unbefristet. Monatstickets können nach Ablauf des ersten Kalendermonats mit einer Kündigungsfrist von 7 Tagen jeweils zum Kalendermonatsende gekündigt werden. Die enthaltenen Sender sind teilweise nicht durchgängig verfügbar, da aus lizenzrechtlichen Gründen vereinzelt Programminhalte online nicht zur Verfügung stehen. Empfang nur in Deutschland und Österreich. **Supersport Tages- & Wochenticket:** Die Dauer der Freischaltung des jeweiligen Tickets wird vor jeder Bestellung mitgeteilt. Die Freischaltung endet automatisch. © 2016 AMC Network Entertainment LLC. All rights reserved. © 2015 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc., Danjaq, LLC and Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved., © AFP/Getty Images.

F.R.O.G.

10th Vienna Games Conference F.R.O.G. 2016: Beyond Gameplay – Game cultures and game practices

Videospiele sind für jüngere Generationen zu einer der einflussreichsten Kulturformen avanciert und ein selbstverständlicher Teil des Alltags. Digitale Spielkultur weitet sich in viele andere Domänen weit über das *gameplay* – sprich das Meistern des digitalen Spiels selbst – hinaus aus. Die **F.R.O.G. 2016** konzentriert sich auf jene spielerischen Fälle rund um digitale Kultur.

WO GAMER, DA AUCH GAMES ... UND WISSENSCHAFT!

Spiele werden remediatisiert, also in Filmen verarbeitet, „Let’s play“-Videos erfreuen sich höchster Beliebtheit, Orchester nehmen Gamemusik in ihr Repertoire auf. Andere Beispiele des „Beyond“: eSport, Themen-Bars, Cosplay. Diese „Fakten“ werden in den Vorträgen renommierter ForscherInnen wissenschaftlich aufgearbeitet und der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht, die Konferenzsprache ist aufgrund der internationalen Ausrichtung Englisch.

SONNTAG IST DER TAG DES NACHWUCHSES!

Ein besonderer Aspekt der F.R.O.G. war immer und ist auch dieses Mal, dass nicht nur die bereits etablierten Fachleute zu Wort kommen, sondern auch die ExpertInnen von morgen. Diese präsentieren dann am Sonntag am „Junior Experts Day“ ihre wissenschaftlichen Forschungen und Erkenntnisse zur Materie. Wissenschaftlicher Leiter ist Prof. Jonas Linderoth (Universität Göteborg), Veranstalter sind das Bundesministerium für Familien und Jugend, die Donau-Universität Krems, die FH St. Pölten und Playful Solutions.



eSport

eSport in Österreich, Finalspleie direkt auf der GAME CITY

Mehr als 100.000 Fans waren live vor Ort in Kattowitz (Polen) dabei. 27 Millionen fieberten von zuhause bei einem Finale in Köln mit 36 Millionen ZuseherInnen weltweit verfolgten eine fünfwöchige Meisterschaft, die parallel in Paris, Brüssel, London und Berlin ausgetragen wurde. Das waren nur drei von hunderten eSport-Veranstaltungen, die 2015 stattgefunden und ein Millionenpublikum erreicht haben.

eSPORT VERBAND

Auch vor Österreich macht diese Begeisterung nicht halt. Der eSport Verband Österreich trägt maßgebend zu der Entwicklung der heimischen Szene bei: **So werden seit 2009 jährlich Staatsmeisterschaften zu verschiedenen Konsolen- und Computerspielen veranstaltet, und viele der Finalspleie finden direkt auf der GAME CITY statt.**

ÖSTERREICH, eSPORT-NATION

Die besten Spieler werden jedes Jahr zu internationalen Turnieren wie den IeSF World Championships entsendet. Den Erfolg dieses Engagements belegen zahlreiche Medaillen und Topplatzierungen: Nach seinem Hearthstone-Sieg bei den Austrian Masters 2014 errang Urim „AuT pBo Yhone“ Bajrami für Österreich den Vizeweltmeistertitel. Als einziger österreichischer Spieler qualifizierte sich Mirza „AuT pBo Bosnian“ Jahic 2014 in FIFA für die Virtuelle Bundesliga in Deutschland – und gewann sie. Und Matthias Luttenberger wurde in Pro Evolution Soccer 2014 Vize-Europameister und 2015 Vizeweltmeister.

WEITERE INFORMATIONEN ZUM eSPORT IN ÖSTERREICH
UNTER: WWW.AREA52.AT



WATCH DOGS 2

Betritt die Welt der Hacker ↴



AB 15. NOVEMBER IM HANDEL

**JETZT VORBESTELLEN
UND EXKLUSIVE INHALTE SICHERN!**

AUCH ALS GOLD EDITION ERHÄLTlich
BEINHÄLTET DAS SPIEL + SEASON PASS

18
www.pegi.info
PROVISORISCH

PS4

XBOX ONE

PC DVD ROM

WWW.WATCHDOGS.COM

UBISOFT

Fr., 23.9.2016
Schule@GAME CITY

*Spiel, Spaß und Information
für alle Schulstufen*

SCHULE@SAFER INTERNET

Wie kann eine **sichere Nutzung** von Internet und neuen Medien gelingen?

Im Rahmen von kurzen Spielen und Vorträgen erfahren Kinder und Jugendliche, wie man sicher und bewusst mit Internet und neuen Medien umgeht.

SCHULE@SPARKLING SCIENCE

Brett- und Computerspiele für den Unterricht

Es können von SchülerInnen entwickelte Spiele ausprobiert werden, mit deren Hilfe der Unterricht zum gewählten Thema unterstützt werden kann.

SCHULE@KINDERZONE

In der **wienXtra-Kinderzone** gibt es ein buntes Programm, bei dem für jeden etwas dabei ist!

Die wienXtra-spielebox präsentiert auf verschiedenen Plattformen empfehlenswerte Computer- und Konsolenspiele sowie viele Brettspiele, die sich an digitalen Spielen orientieren.

SCHULE@SUBOTRON

Die **Geschichte** der digitalen Spiele

Es wird die technische, künstlerische und wirtschaftliche Entwicklung des Kulturgutes leicht verständlich anhand einiger Beispiele erklärt, die im Anschluss direkt vor Ort ausprobiert werden können.

SCHULE@BUPP

Die **digitale Spielwelt – von Pokémon GO bis „Smartphone-Nacken“**

Gemeinsam mit den SchülerInnen sprechen ExpertInnen der BuPP über die Licht- und Schattenseiten der digitalen Spielwelt.

SCHULE@RÄTSELRALLYE

Macht mit bei der **Rätselrallye** durch die GAME CITY für Schulklassen!

Erkunde die GAME CITY auf eine ganz neue Art. Am Freitag, dem 23.9., gibt es für alle SchülerInnen eine Rätselrallye durch die GAME CITY.

Kinderzone

In der wienXtra-Kinderzone gibt es kindgerechte Unterhaltung und medienpädagogische Beratung.

Für alle Kinder von vier bis zwölf Jahren und deren Begleitpersonen gibt es im **Stadtsenatssitzungssaal** und im **Steinsaal I** des Rathauses die Kinderzone. Hier können Kinder ein abwechslungsreiches Angebot entdecken, während Eltern und PädagogInnen sich beraten lassen.

ANGEBOT

Das Team der wienXtra-spielebox hat ein altersgerechtes und unterhaltsames Angebot an digitalen Games und lustigen Brettspielen zusammengestellt. Spiel- und medienpädagogisch geschulte MitarbeiterInnen helfen beim Einstieg und regen an, auch mal Neues auszuprobieren. Gemeinsames Spielen und Erleben stehen hier im Vordergrund.

Die informative **Games-Broschüre**, das Kooperationsprojekt von spielebox und BuPP, liegt in der Kinderzone zahlreich auf.

HIGHLIGHTS UND KOOPERATIONEN

Das Angebot der spielebox wird von vielen KooperationspartnerInnen ergänzt.

Beim **Büchertisch** des wienXtra-instituts für freizeitpädagogik können sich BesucherInnen über aktuelle medienpädagogische Entwicklungen und Empfehlungen informieren.

Die BuPP-„**Information zu digitalen Spielen**“ präsentiert viele bemerkenswerte Games und steht für Fragen zur Verfügung.

Am Stand der **Wiener VHS** können Kinder ihr eigenes Spiel programmieren oder bei einem Workshop lernen, wie ein Notebook richtig auseinandergenommen wird.

Beeindruckende Licht- und Klangspiele mit dem **Circus Lumineszenz** verbessern die Stimmung und runden die Kinderzone unterhaltsam ab.

Highlights und Perlen der GAME CITY

Wieder einmal ist das Wiener Rathaus das Mekka für Gaming-Fans. Letztes Jahr wurden rund 78.000 BesucherInnen empfangen, und auch 2016 begeistern aktuelle Blockbuster und Indie-Hits auf rund 10.000 m².



Dieses Jahr treffen Gaming-Fans und -Entwickler auf dem Friedrich-Schmidt-Platz und in den Hallen des Wiener Rathauses aufeinander und zelebrieren kreative Errungenschaften von Herstellern wie 2K, Nintendo, Sony PlayStation, Ubisoft und Co.

VIRTUAL WIRD REALITY

Der große Trend 2016 heißt Virtual Reality (kurz VR). Immer mehr Entwickler nutzen diese innovative Technologie für neue Spielkonzepte. So hat VR auch bei Sony Interactive Entertainment groß Einzug gehalten und begeisterte 2016 bereits Fans auf diversen internationalen Conventions. Neben VR gibt es natürlich auch heiß erwartete Highlights wie das Open-World Hacker-Epos Watch Dogs 2 von Ubisoft oder den Racing-Hit Gran Turismo Sport von PlayStation zu sehen. Auch Fan-Liebhaber wie Super Mario und Co. sind mit dabei und versprechen Multiplayer-Spaß bei Mario-Kart-8- oder Super-Smash-Bros.-Turnieren.

KINDERZONE, F.R.O.G., HIGHTECH

Auch die beliebte wienXtra Kinderzone mit Fachberatung zum richtigen pädagogischen Umgang mit Games und die F.R.O.G. mit Fachvorträgen und Workshops zum Thema Games finden wieder statt. Zudem bringen Aussteller wie HP die neuesten Techniklösungen auf die GAME CITY, die Gamer-Heizer höher schlagen lassen.



CHALLENGE ACCEPTED



WIRSPIELEN

Jetzt das Team von WIRSPIELEN herausfordern!

Wir suchen Kandidatinnen und Kandidaten für ein neues Videospieleformat auf derStandard.at. Schickt einfach eure Bewerbung mit Name und Foto an games@derStandard.at und sagt uns, wieso ihr gegen uns spielen möchtet. Alle Informationen unter derStandard.at/Games



GAME CITY GEWINNSPIEL 2016

www.facebook.com/GameCityVienna

Wir verlosen unter allen Hashtags mit #GAMECITY2016 auf facebook & instagram

1 New Nintendo 3DS XL +7 Games

new NINTENDO 3DS XL

www.game-city.at



Alle Infos findest Du auf www.facebook.com/gamecityvienna
TeilnehmerInnen müssen mind. 18 Jahre alt sowie Fan der Game City Facebook Seite sein. GewinnerInnen werden per facebook kontaktiert. Der Hauptpreis wird bis Ende 2016 verschickt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Wir bedanken uns bei unseren Partnern der GAME CITY 2016

game city /// magazin /// partner



derStandard.at



WIENERGIEBÜNDEL HABEN JEDE MENGE EXTRAWÜRSTEL.

 GRATIS-TICKETS  ERMÄSSIGUNGEN  GEWINNSPIELE



Mit der App von Wien Energie für iOS oder Android gibt's jede Menge Extrawürstel frei Haus: Sichern Sie sich laufend neue Vorteile wie Aktionen, Ermäßigungen und Gewinnspiele für Kino, Kabarett, Wellness, Sport, Kultur und vieles mehr! Wienergiebündel haben eben mehr vom Leben. App downloaden auf extrawuerstel.at



UNSERE KRAFT FÜR SIE.

Abgabe der Angebote und Preise der Gewinnspiele nur an VerbraucherInnen im Sinne des KschG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Keine Barablöse. Die Gewinnsteuer trägt Wien Energie. Weitere Informationen und Teilnahmebedingungen finden Sie auf extrawuerstel.at



www.wienenergie.at

Wien Energie, ein Partner der EnergieAllianz Austria.

Bei Einkauf, 1 Stunde gratis parken!



Im Media Markt Wien Mitte - Flagshipstore!



SOFORT-LIEFERUNG:

**Bis 18:00 Uhr gekauft*, am gleichen
Tag geliefert (innerhalb 3 Stunden)!**

Manche Lieferungen können einfach nicht warten. Müssen sie auch nicht. Media Markt liefert Ihren Einkauf Mo – Sa am gleichen Tag in einem definierten Zeitfenster zu Ihnen nach Hause! Mehr Info auf mediamarkt.at/sofortlieferung

*Abweichung aufgrund von Marktöffnungszeiten vor Ort und online möglich.



Wir sind von überall erreichbar!

Schnellbahnliesen: S5, S6, S7 und S9 U-Bahn: U3, U4 Straßenbahn: 0 Autobus: 74A

MEDIA MARKT Wien-Mitte:
Landstraßer Hauptstraße 1b • 1030 Wien

Öffnungszeiten:
Mo-Mi: 9 - 20 Uhr, Do-Fr: 9 - 21 Uhr, Sa: 9 - 18 Uhr

Media Markt Kundenservice österreichweit:
Hotline: 01/54 6 99
E-Mail: kundenservice@mediamarkt.at



Wo kommt der Spaß her?

Media Markt®