Ausgewählte Games

Autor(en): **Rooden, Robbert van / Sala, Matthias**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Tec21**

Band (Jahr): **136 (2010)**

Heft 25: **Durchgespielt**

PDF erstellt am: **29.03.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-109627

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

AUSGEWÄHLTE GAMES

Die vorgestellten Games haben sich die Baukunst zum Thema gemacht. Die virtuelle Architektur soll beispielsweise Vertrautheit vermitteln und dem Spiel die Identität geben, oder sie übernimmt eine zweckentfremdete Funktion. Der Brückenbau und die Stadtplanung sind der eigentliche Spielzweck oder der Bau eines funktionierenden Gebäudes das grundsätzliche Spielziel. Manche dieser Games sind spassig, einfallsreich oder originell. Andere setzen die Baukultur so ein, dass die Spielenden fachspezifisch lernen und das Wissen in der realen Welt nutzen können.

PERVASIVE GAMES

Blinkenlights, 2001 Entwickler: Chaos Computer Club Genre: Fassadeninstallation http://blinkenlights.net	Titel einer Lichtinstallation im «Haus des Lehrers» am Berliner Alexanderplatz. Hinter den Fenstern des Gebäudes wurden Baustrahler installiert, die über je ein Relais von einem zentralen Computer gesteuert wurden. Mit der Software «BlinkenPaint» konnten Animationen am eigenen Computer erstellt und eingesendet werden. Diese Einsendungen liefen die ganze Nacht. Mithilfe eines Mobiltelefons konnte man zudem – alleine oder zu zweit – das Computerspiel «Pong», einen Klassiker von 1972, spielen.
Pacmanhattan, 2004 (basiert auf Spiel von 1980) Entwickler: NYU's Interactive Telecommunications graduate program Genre: Location-based Game http://www.pacmanhattan.com	Das Strassenraster von New York legt die Basis der urbanen Version von PacMan. Als PacMan verkleidet sammelt ein Spieler virtuelle «Punkte» auf den realen Strassen ein. Die als Geister verkleideten Gegenspieler versuchen, PacMan daran zu hindern. Mit Mobil- und Wi-Fi-Verbindungen und mithilfe einer dafür entwickelten Software wird das Spiel ins Internet übertragen.
ETH Game, 2004 Entwickler: ETH Zürich Genre: Location-based Game http://www.building-ip.ethz.ch/education/ETHGame	Beim Betreten eines «Wissensraums» innerhalb der ETH Zürich stellt dieser physische Raum Fragen aus dem Kontext der ETH an die Spielenden. Die Spieler beantworten die Fragen und sammeln Punkte, wodurch sie eine virtuelle Karriereleiter aufsteigen. Mithilfe der WLAN-Positionierung und des eigenen Computers können MitspielerInnen lokalisiert und gemeinsam Lösungen gefunden werden.
REXplorer, 2006 Entwickler: RWTH Aachen und ETH Zürich für die Erlebnismuseum Regensburg Experience GmbH Genre: Location-based Game http://wiki.caad.arch.ethz.ch/Research/REXplorer	REXplorer ist das weltweit erste permanente mobile Stadtspiel. Besucher untersuchen mithilfe von Smartphones, GPS und Gestenerkennung merkwürdige Phänomene in der Altstadt von Regensburg (D). Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der gestellten Aufgaben gemeinsam mit anderen Spielenden zu lösen.
CatchBob!, 2007 Entwickler: CRAFT, EPF Lausanne Genre: Location-based Game http://craftwww.epfl.ch/research/catchbob	Ein Dreierteam befindet sich auf einer Schatzsuche auf dem Campus der EPF Lausanne, gesucht wird ein virtuelles Objekt. Auf einem Tablet-PC, der eine Karte des Campus abbildet, sehen die Spieler die Positionen ihrer Teamkollegen und können mittels Zeichnungen miteinander korrespondieren. Um den Schatz zu finden, ist Kooperation nötig: Das Objekt muss von drei Seiten aus eingekreist werden.
BeforeTheSatelliteDetectsYou, 2009 Entwickler: and-or.ch Genre: Location-based Game http://www.and-or.ch/beforethesatellite	Das Spiel baut darauf auf, dass jeder, der ein Smartphone mit sich führt, jederzeit von Satelliten geortet werden kann. Der Standort des Spielers wird per GPS geortet, die Stärke des Signals grafisch auf dem Display dargestellt. Ziel des Spiels ist es, den Satelliten durch kluge Wegführung z.B. entlang grosser Gebäude oder Unterführungen zu überlisten; der Weg durch die Stadt kann sebst gewählt werden.
Gbanga Famiglia, 2010 Entwickler: Gbanga Studio Genre: Location-based Game http://gbanga.com/	Die Zürcher Bar- und Restaurantlandschaft wird zum Spielbrett. Mithilfe des Mobiltelefons muss der Spielende als Mitglied eines Familienclans möglichst viele real existierende Bars und Restaurants in Zürich besetzen. Gegnerische Mafiafamilien versuchen, Besitztümer wieder abzujagen.

PARALLELWELTEN

Civilization, 1991 Entwickler: MicroProse Genre: Strategie http://www.civilization.com/	Der Spieler führt eine menschliche Zivilisation über mehrere Jahrtausende. Er kontrolliert alle Bereiche wie Städtebau, Wirtschaft, Militär und Forschung. Ziel des Spiels ist es, andere Zivilisationen durch militärische Stärke oder kulturellen oder wissenschaftlichen Vorsprung zu übertreffen.



01 Blinkenlights (Bild: http://blinkenlights.net)



02 REXplorer (Bild: REXplorer Press Kit)



03 BeforeTheSatelliteDetectsYou (Bild: www.and-or.ch)

Cäsar I, 1992 (aktuell Cäsar IV, 2006)
Entwickler: Impressions Games (Cäsar I)
Genre: Strategie
http://games.softpedia.com/get/Trailer/Caesar-Trailer.shtml

Reihe von Computerspielen, bei denen es um den Aufbau einer Stadt des Römischen Reiches geht. Dabei übernimmt der Spieler die Rolle eines Statthalters und muss für Wohlstand sorgen, indem er Gebäude errichtet, Bewohner anlockt, Handel treibt und die Stadt vor Angreifern verteidigt.

Anno 1602, 1998 (aktuell: Anno 1404, 2009)
Entwickler: Related Designs
Genre: Strategie
http://anno.de.ubi.com/

In der Anno-Serie geht es um den Bau einer Siedlung und das Stillen der Bedürfnisse der Einwohner. Mit jeder Stufe erhöhen sich die Bedürfnisse, sodass die Versorgung der Bevölkerung immer anspruchsvoller wird. Zur Schwierigkeit tragen die Produktionsketten bei, die mit zunehmendem Spielverlauf und steigenden Zivilisationsstufen immer komplexer werden.

The Sims, 2000 (aktuell: Sims 3, 2009)
Entwickler: Maxis
Genre: Simulation
http://de.thesims3.com/

Lebenssimulation der alltäglichen Aktivitäten von virtuellen Personen, den«Sims». Der Spieler muss den Sims helfen, ihre persönlichen Ziele zu erreichen. Die Spielenden nehmen mit ihren (innen)architektonischen Entscheidungen massgeblich darauf Einfluss, ob die Sims ihre persönlichen Ziele erreichen.

SecondLife, 2003
Entwickler: Linden Lab
Genre: Rollenspiel
http://secondlife.com

Online-3-D-Infrastruktur für von Benutzern gestaltete virtuelle Welten, kapitalistischer Spielplatz für Experimentierfreudige mit prachtvollen, irrwitzigen Gebäuden, z.T. nur aus Energiefeldern. Städteplaner am Londoner «Centre for Advanced Spatial Analysis» (CASA) haben SecondLife für Studien mit simulierten Agenten verwendet.

Sim City Societies, 2007
Entwickler: Tilted Mill Entertainment
Genre: Wirtschaftssimulation
http://simcitysocieties.ea.com/

Das Spiel setzt seinen Schwerpunkt auf die sozialen Aspekte einer Stadt. Das Aussehen und Verhalten der Stadt ist abhängig von den vom Spieler definierten, sozialen Aspekten wie Spiritualität, Gesetzestreue, Kreativität, Produktivität, Bildung und Reichtum.

ABSURDE ARCHITEKTUR

Tetris, 1985
Entwickler: Alexey Pajitnov
Genre: Puzzle
http://www.tetris.com

Ein Spieleklassiker: Einzelne, aus vier Quadraten zusammengesetzte Formen müssen vom Spieler in 90°-Schritten gedreht und so platziert werden, dass sie am unteren Rand eine möglichst lückenlose Reihe bilden. Sobald eine Reihe von Quadraten komplett ist, wird sie entfernt. Alle darüberliegenden Reihen rücken nach unten und geben damit einen Teil des Spielfeldes wieder frei.

Myst, ab 1993 (Online 2007)
Entwickler: Cyan Worlds
Genre: Adventure
http://mystonline.com/de/

In Myst und den Nachfolgern Riven, Exile, Uru, Revelation und End of Ages wird Architektur zum Puzzle. Die absurden Gebäude und ihre Innenarchitektur sind zugleich Träger von Rätseln und Hinweisen zu deren Auflösung.

Grim Fandango, 1998
Entwickler: LucasArts
Genre: Adventure
http://www.tentakelvilla.de/grim/grim.html

In einem Film-Noir-Setting zeigt das Abenteuerspiel im Land der Toten einzigartige Art-déco-Architektur vermischt mit aztekischen Motiven.

Portal, 2007
Entwickler: Valve Software
Genre: Action-Adventure
http://orange.half-life2.com/portal.html

Die Spielenden stellen Verbindungen zwischen Räumen her, durch die sie sich selbst oder Objekte zwischen Räumen teleportieren können. Das innovative und preisgekrönte Spielkonzept verändert die Wahrnehmung virtueller und realer Architektur.

Echochrome, 2008 (Europa)
Entwickler: SCE Japan Studio
Genre: Puzzle
http://www.gametrailers.com/video/laws-trailer-echochrome/33192

Ein Puzzlespiel in Schwarz-Weiss, das die Arbeiten von M.C. Escher zitiert. Die Spielenden müssen sich optische Täuschungen zunutze machen, um Hindernisse zu überwinden.

HOCHHÄUSER

Elevator Action, 1983
Entwickler: Taito
Genre: Action
http://www.youtube.com/watch?v=bptwIn-0-4c

Als Agent oder Agentin muss der/die Spielende in Hochhäusern mit unzähligen Treppen und Aufzügen an gegnerischen Agenten und Agentinnen vorbei Geheimdokumente stehlen.

Sim Tower, 1994
Entwickler: Yoot Saito
Genre: Simulation
http://www.youtube.com/watch?v=9RI2M2v52PQ

Die Spielenden bauen und verwalten ein Hochhaus und buhlen um die Zufriedenheit der Bewohner. Da das Spiel auf einem Liftsimulationsprogramm basiert, liegt viel Augenmerk auf der Verwaltung des Liftes. Ereignisse wie Terroristenattacken lassen das Spiel aus heutiger Sicht unter einem anderen Blickwinkel erscheinen.

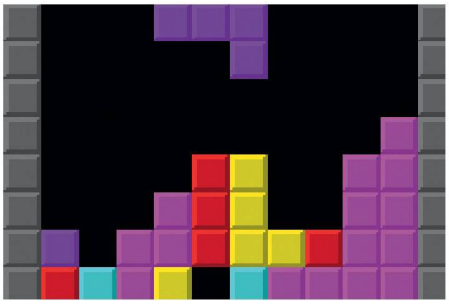
ARCHITEKTUR ALS FREUND UND FEIND

Donkey Kong, 1981
Entwickler: Miyamoto / Nintendo
Genre: Jump'n'Run
http://www.ClassicKong.de/

Als Jumpman (der heutige Super Mario) muss der Spieler über unglücklich gebaute und verbogene Stahlträger seine Liebe aus den Händen des verrückt gewordenen Affen Donkey Kong retten.



04 SimCity (Alle Bilder: Screenshots)



05 Tetris



06 Portal

Assasins' Creed, 2007/2009
Entwickler: Ubisoft Montreal
Genre: Action-Adventure
http://www.assassinscreed.wikia.com

Historisches Fantasy-Abenteuer in zwei Teilen: Während des dritten Kreuzzuges schlüpfen die Spielenden in die Rolle eines Attentäters. Die Architektur des Heiligen Landes ist bei der Ausführung der Aufträge das tragende Spielelement. Der zweite Teil spielt in der italienischen Renaissance. Die Gebäude des 15. Jahrhunderts beeinflussen die Handlung im Nachfolger massgeblich.

Mirror's Edge, 2008
Entwickler: DICE
Genre: Action-Adventure
http://www.mirrorsedge.com

In einer futuristischen Stadt müssen die Spielenden Nachrichten überbringen, ohne von der Überwachung der Regierung entdeckt zu werden. Die Spielenden bewegen sich über Häuserdächer, entlang von Wänden und durch Ventilationsschächte – analog zur Sportart «Parkour», wo man unter Überwindung sämtlicher Hindernisse den schnellsten und effizientesten Weg zum Ziel wählt.

Demolition Company, 2010
Entwickler: Giants Software
Genre: Simulation
http://www.demolitioncompany-thegame.com/

Simuliert werden verschiedene Tätigkeiten eines Abrissunternehmens; mittels Bagger, Abrissbirne und Dynamit werden komplette Gebäudekomplexe in ihre Einzelteile zerlegt. Durch die Erfüllung der ersten Aufträge verdient man sich das erforderliche Geld, um neue Fahrzeuge und Maschinen anzuschaffen und auf diese Weise neue Missionen in weiteren Stadtteilen durchzuführen.

FREIZEITPARKS

Theme Park, 1994
Entwickler: Bullfrog Productions
Genre: Wirtschaftssimulation
http://www.themeparkworld.com

Die Spielenden werden zu Architekten eines Freizeitparks und müssen ihn verwalten. Schnell zeigt sich, dass Imbissstände nicht in der Nähe der turbulentesten Bahnen gebaut werden sollten.

Rollercoaster Tycoon, 1999
Entwickler: Chris Sawyer
Genre: Wirtschaftssimulation
http://www.rollercoastertycoon.com

Wie bei «Theme Park» werden die Spielenden zu Architekturschaffenden eines Freizeitparks und müssen diesen verwalten – bei wesentlich höherer Komplexität des Bahnenbaus.

ÖFFENTLICHER VERKEHR, STRASSEN- UND BRÜCKENBAU

Frogger, 1981
Entwickler: Konami
Genre: Geschicklichkeit
http://www.youtube.com/watch?v=19fO-YuWPSk

In diesem Spieleklassiker von 1981 sind die Strasse und der zu überwindende Verkehr die Feinde eines Frosches.

Railroad Tycoon, 1990
Entwickler: MicroProse
Genre: Wirtschaftssimulation
http://www.macsoftgames.de/railroadtycoon3

Das Spiel gilt als die erste Eisenbahnsimulation. Mit einem Startkapital von 1 Mio. Dollar soll eine florierende Eisenbahngesellschaft aufgebaut werden, man muss Gleise verlegen und Bahnhöfe bauen. Das Spiel versetzt die Spielenden in die Welt der Netzplanung und Zugverwaltung.

Bridge-Builder-Game, 2000
Entwickler: Chronic Logic
Genre: Puzzle
http://www.bridgebuilder-game.com

Mit einem beschränkten Vorrat an Materialien werden Brücken über Flüsse oder Täler gebaut. Die Spielenden müssen gewährleisten, dass ihre gebaute Brücke der Last eines überquerenden Zuges standhält.

Der Verkehrsgigant, 2000
Entwickler: JoWooD
Genre: Strategie
http://verkehrsgigant.jowood.com

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Verkehrsunternehmers. Ziel ist es, mithilfe von Bussen, Strassenbahnen, S-Bahnen, Schwebe- und Magnetschwebebahnen ein funktionierendes und gewinnbringendes Verkehrsnetz aufzubauen. Dazu müssen Fahrzeuge gekauft, Haltetstellen eingerichtet und die Linienführung festgelegt werden.

Train Fever, geplant Ende 2011
Entwickler: Train Fever
Genre: Simulation
http://www.train-fever.com/

Simulation des öffentlichen Verkehrs mit prozedural hergestellten Städten, die sich über die Zeit entwickeln. Dabei wird die Entwicklung der Städte anhand von Faktoren wie Verkehrsaufkommen oder Landnutzung berechnet. Gebäude passen ihr Aussehen und ihre Funktion den Strassenzügen und dem lokalen Entwicklungsstand an.

INSZENIERTE STÄDTE (SZENOGRAFIE)

Grand Theft Auto (GTA), 1997–2009
Entwickler: Rockstar
Genre: Action
http://www.rockstargames.de/grandtheftauto/

In GTA werden Städte erbaut, um ihre kriminelle Energie zu entlarven. Ab dem dritten Spiel der Reihe, in der erstmals eine 3-D-Welt benutzt wird, wird das Terrain in die Missionsgestaltung einbezogen und kann vom Spieler auch zur Missionslösung eingesetzt werden. Die Grafik reicht von der einfachen Top-down-Perspektive im ersten Teil bis zur realistischen 3-D-Stadt «Liberty City» im letzten Teil der Serie.

The Getaway, 2002/2004
Entwickler: SCEE Studio Soho
Genre: Third-Person-Shooter
http://us.playstation.com/games-and-media/games/the-getaway-ps2.html

Im digital nachgebildeten London werden die Kenntnisse über das reale London zum Spielvorteil.

Tycoon City: New York, 2006
Entwickler: Deep Red Games
Genre: Strategie
http://www.atari.com/games/tycoon_city

Der Spieler erschafft sein eigenes New York, inklusive der bekanntesten Wahrzeichen wie des Empire State Building, des Chrysler Building oder der Freiheitsstatue.



07 Bridge-Builder-Game



08 Grand Theft Auto IV



09 Tycoon City: New York