

KULT UND KULTUR

Es lebe der Kult! Es lebe "Street Fighter IV"! So viele Jahre Capcoms Beat'em-Up-Serie auf ihren breiten Schultern hat, so gut spielt sich die neueste Episode – ein würdiges und exklusives Titelthema. Damit nicht genug: Auf der Games Convention feierten wir eine Weltpremiere und zollten der kommenden Prüglerie Tribut: Als einziges Magazin hatten wir eine spielbare Version am Stand und veranstalteten das erste "Street Fighter IV"-Turnier Deutschlands. Neben der gewohnt genialen Spielbarkeit zeichnet sich der neue Ableger durch einen ebenso ungewöhnlichen wie frischen Grafikstil aus. Hier waren Künstler am Werk, was uns vom Kult zur Kultur führt.

Seit Kurzem sind Videospiele in Deutschland als Kulturgut anerkannt (Seite 25). Anspruchsvolle Computer- und Videospiele seien schließlich ohne die Hilfe von Künstlern wie Grafiker, Komponisten oder Drehbuchautoren nicht zu realisieren, so Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Die Games Convention bewertet er insofern als wichtigen Gradmesser für die Entwicklung der Kulturwirtschaft in Deutschland.

Noch kann jedoch niemand sagen, welche Vorteile daraus für hiesige Entwickler erwachsen werden – über Förderung und Akzeptanz von Computer- und Videospiele wird nach wie vor diskutiert. So zeigte sich CSU-Minister Eberhard Sinner bei einer Präsentation durchaus angetan von der Arbeit lokal ansässiger Unternehmen. Die berüchtigten 'Killerspiele' seien jedoch noch immer nicht förderungswürdig. Mit dieser Einschränkung hat die Münchner Firma Brainmonster Studios keine Probleme, schließlich entstand dort das 'wertvolle' Lern-Abenteuer "Zweistein" für PC und Mac. Vom neuen Status als Kulturgut erhofft sich Brainmonster mehr öffentliche Akzeptanz. Schließlich stünden Umsatzzahlen allein nicht im Vordergrund, vielmehr möchte man Spielern durch kunstvoll gestaltete Games ein positives Gefühl vermitteln.

Das hatte "Far Cry"-Entwickler Crytek wohl nicht mehr und zog ob der bayerischen Sicht der Dinge von Coburg ins hessische Frankfurt. In Cryteks 'Killerspielen' geht's dann auch weniger um Kultur, dafür sind sie ob ihrer technischen Brillanz recht kultig...

M! GAMES

Die Zukunft gehört M!Games

siehe auch Seite 98

