

## Laudation

### Hauptpreis Medienmacher

## TimeBOMB

Entstanden an der TU Dresden  
Severin, Remke, Felix, Constantin, 22-29 Jahre

Es gibt diese Spiele, die die Zeiten überdauern. Sie werden von Generationen von Spielern leidenschaftlich gezockt, wieder und wieder aus der Mottenkiste gekramt und durchlaufen dabei immer neue Modifikationen. Sei es, weil sie für einen wichtigen Meilenstein in der Computerspielgeschichte stehen, weil ihr einfaches Spielprinzip seit jeher Suchtfaktor erzeugt, oder einfach, weil jeder nostalgisch in Erinnerungen schwelgt, wenn er nur den Titel hört. Tetris ist so ein Kultspiel, oder Pac-Man, oder aber Bomberman.

Letzteres erfuhr nun erst kürzlich im Projekt „TimeBOMB“ durch Severin Engert, Remke Albrecht, Felix Meyer und Constantin Amend eine innovative Weiterentwicklung. Denn während besagte Nostalgie beim Spielen alter Klassiker zumeist daran scheitert, dass – bedingt durch verbesserte Spielegrafik und neue Eingabegeräte – das „Feeling“ von damals nicht so recht aufkommen will, entwickelten die vier Studenten der Technischen Universität Dresden eine Spielestation, die Bomberman in unterschiedlichen Epochen der Computerspielgeschichte erlebbar macht.

Mittelpunkt der Station ist ein 170cm großer Quader, an dessen vier vertikalen Seitenflächen Bomberman im lokalen Multiplayer gegeneinander gespielt werden kann. Jede der vier Seiten spiegelt dabei aber eine andere Epoche der Computerspielgeschichte wider – nebst entsprechender grafischer Darstellung und Eingabemechanik. So steuert man das Spiel an einer Seite über Schalter auf einem zweidimensionalen Koordinatensystem, das einem Oszilloskop nachempfunden ist. An einer anderen Seite kommen ein CRT-Monitor und eine alte mechanische Tastatur zum Einsatz. Die dritte Seite erinnert an einen typischen Arcade-Automaten mit Joystick und Tastern, wie er in Spielhallen zu finden ist, während die vierte Seite das Spiel in modernem dreidimensionalen Design mit Xbox-Controller präsentiert.

Die Jury ist begeistert von so viel Ideenreichtum, Liebe zum Detail und einer Station, die neben großem Spielspaß miteinander ganz nebenbei auch die unterschiedlichen Epochen der Computerspielentwicklung von 1958 bis heute erfahrbar werden lässt – ganz zu schweigen vom nostalgischen „Feeling“, das sich beim Spielen einstellt. Und so freut sie sich, „TimeBOMB“ einen Hauptpreis in der Kategorie Medienmacher verleihen zu dürfen. Herzlichen Glückwunsch!