

# Epische Allmachtsphantasien

*Die Videospielebranche präsentiert in Los Angeles eine Fülle neuer Games*

Die Electronic Entertainment Expo, die grösste Computerspielmesse der Welt, feiert ihren 20. Geburtstag mit einem Feuerwerk von Produktankündigungen.

Marc Bodmer

Lara Croft ahnt Böses. Mit einem gewaltigen Sprung versucht sie sich in Sicherheit zu bringen. Eine Lawine hat sich gelöst. Jetzt hängt die Heldin an zwei Eispickeln an einem Eiszapfen, der wiederum bricht. Jäh fällt sie in die Tiefe, schlägt mit dem Kopf auf, Sekunden verstreichen, bevor sie benommen zu ihrem Weggefährten hochkraxelt.

## Imposantes Wachstum

«Lean and mean – fit und fies» ist sie geworden, die einst grossbusige Ikone der Computer-Games. Ihr Wandel von der überzeichneten Sexbombe zur sportlichen Extrem-Archäologin in «Rise of the Tomb Raider» lässt sich vor dem Hintergrund der letztjährigen Gender-Debatte als eine Konzession der Videospielehersteller interpretieren.

Es sind primär kosmetische Retuschen, die vorgenommen wurden. Action-Titel wie «Assassin's Creed Syndicate» oder «Gears of War 4» erhalten gewissermassen eine Quotenfrau, die ausgewählt werden kann. Am eigentlichen Spiel hat sich nichts geändert und auch nicht an dem Umstand, dass etwa die hübsche Abenteurerin am virtuellen Gängelband primär männlicher Spieler hängt. Diese Spieler suchen nach der Erfüllung von epischen Allmachtsphantasien wie sie dann beispielsweise «Star Wars: Battlefront» zelebriert.

Die erwähnten Titel erlebten diese Woche anlässlich der Electronic Entertainment Expo (E3), der wichtigsten Messe im Bereich der interaktiven Unterhaltungsmedien, ihre Premiere. Die E3 kann auf ein 20-jähriges Bestehen zurückblicken. Sie wandelt sich in dieser Zeit von einer Spezialveranstaltung für Nerds zu einem Event, der ein breites Publikum anzusprechen vermag.

Die Branche, die im Los Angeles Convention Center mit viel Brimborium die kommenden Videospiele und vereinzelt auch Hardware-Neuheiten präsentiert, hat ein imposantes Wachstum hinter sich. Die Marktforscher von IHS Technology schätzen, dass das Game-Geschäft heuer auf 92 Milliarden Dollar anwachsen wird. Es hat sich seit 2008 mehr als verdoppelt und nimmt 24

Prozent der gesamten Ausgaben für Unterhaltungsangebote in Anspruch. Zum Vergleich: Die Filmindustrie Hollywoods erwartet 2015 Einnahmen von 62 Milliarden Dollar, die Musikbranche hofft auf 18 Milliarden.

Bei den Konsolen gibt es heuer keine Neuigkeiten. Die jüngsten Produkte sind bereits seit zwei Jahren auf dem Markt. Allen Unkenrufen zum Trotz entwickelt sich das Geschäft gut. Seit vielen Jahren prognostizieren selbsternannte Branchenkenner, dass Smartphones oder PC die Playstation 4 von Sony (weltweit 20 Millionen Stück verkauft), Microsofts Xbox One (12 Millionen) oder Nintendos Wii U (10 Millionen) verdrängen würden. Doch diese Geräte behaupten sich, und bei den Anbietern geht man davon aus, dass die Geschäfte auch in absehbarer Zukunft florieren werden.

## Wiederauferstehung

Es sind beeindruckende, weitläufige künstliche Welten, die auf dem Bildschirm erkundet, durchfahren und durchkämpft werden können. Gerne hängen etwas Nebel oder Pulverdampf in der Luft, wenn Kanonen abgefeuert werden, und demonstrieren die grafische Leistungsfähigkeit der Konsolen.

Im Weltraum-Epos «Halo 5» zerfallen die ausserirdischen Widersacher in glühende Flocken, und die Regentropfen spritzen im Comeback von «Tom Clancy's Rainbow Six» vom Kofferraumdeckel eines Wagen ab. Jahr für Jahr wird die visuelle Präzision immer perfekter und mit ihr auch die Gewaltdarstellungen, auf die in den USA gerne fokussiert wird.

Bei diesem Spektakel drohen neue Titel und vor allem leisere Töne unterzugehen. Es sei denn, es handelt sich um «The Last Guardian». Vor über sieben Jahren wurde dieser Titel angekündigt und schien nach verschiedenen Reanimationsversuchen endgültig gestorben. Doch nun feiert die herzergreifende Geschichte von einem kleinen Knaben, der mithilfe eines vogelähnlichen Wesens aus einer gigantischen Schlossanlage zu flüchten versucht, ein Comeback und soll 2016 erscheinen.

## Gehupft und gesprungen

So unterschiedlich die neu angekündigten Games auch waren, so originell das Abenteuerspiel «Recore», so brachial das Hack'n'Slash-Epos «For Honor», so vielversprechend der Online-Kampftitel «Kill Strain», so ausgewogen der Mix

von Fortsetzungen und frischen Titeln sich auch zeigte, so ist doch all den neuen Spielen eine gewisse Humorlosigkeit gemein.

Wenn die Welt oder zumindest der eigene Hals gerettet werden muss, gibt es anscheinend nichts zu lachen. Ausser man heisst Nathan Drake und hetzt sprücheklopfend durch «Uncharted 4: A Thief's End». Hier wird in bester «Indiana Jones»-Manier gewitzelt, geprügelt, geschossen, gehupft und auch gesprungen. Daran könnte sich Lara Croft ein Beispiel nehmen.