



Präsentation von «Halo 4» in Los Angeles: Grosser Auftritt der Fortsetzungsspiele
FOTO: GETTY IMAGES

«Halo 4» kämpft gegen die Aliens der Game-Branche

Die Blockbuster für Konsolen werden von den Handyspielen ins Abseits gedrängt – selbst an der E3 in Los Angeles

VON SIMONE LUCHETTA

Nicht einmal der Auftakt war überraschend. Microsoft eröffnete die Videospieldmesse E3 vergangene Woche mit der Science-Fiction-Serie «Halo»: Master Chief schießt sich zum vierten Mal auf einem fremden Planeten durch Heere von Aliens. Dazu gibt es neue Waffen, Explosionen und ohrenbetäubende Musik, so laut, dass die Körper der 4500 Zuschauer in der Halle vibrieren.

Dieser Start ist ein Sinnbild für die Situation der Videospieldbranche. Seit Jahrzehnten treffen sich die Grossen des Game-Zirkus Anfang Juni in Los Angeles. Im gigantischen Convention Center lassen sie ihre Muskeln spielen und zeigen den Fans ihre Hardware und Blockbuster. Wie die Filmindustrie investieren sie viel Geld in die Entwicklung grosser Games, die dann millionenfach über den Ladentisch müssen, damit sie sich rechnen. Etwas Neues auszuprobieren, ist unter diesen Vorzeichen ein finanzielles Risiko. Deshalb setzt man lieber auf die x-te Folge eines Erfolgstitels: «Resident Evil 6», «Crisis 3» oder eben «Halo 4».

Doch das bisherige Blockbuster-Geschäftsmodell droht nicht mehr zu funktionieren. Nicht dass weniger gezockt würde – der Umsatz steigt weltweit, auch in der Schweiz –, bloss teilen sich die Spieler auf verschiedene Plattformen auf.

Analysten glauben, dass Konsolenspiele den Spielmarkt bald nicht mehr anführen werden. Die Beratungsfirma PricewaterhouseCoopers schätzt, dass der Umsatz von 60 auf 82 Milliarden Dollar im Jahr 2015 anwachsen wird. Konsolenumsätze würden bei 30 Milliarden Dollar stagnieren. Den Rest, bald mehr als die Hälfte, würden in drei Jahren Online- und mobile Spiele einfahren.

Zum einen graben Gratisispiele und Social Games wie «Farmville» dem Konsolenmarkt das Wasser ab. Zum andern können Games für Tablets und Handys viele Einsteiger für sich begeistern, weil sie wenig kosten und einfach zu spielen sind.

Nintendo peilt die Familie an, Sony verwirrt die Spieler

«Enthüllte Innovation» lautete das diesjährige Motto der E3 – und neue Ideen sind dringend nötig. Leider blieben die auch während der Messe grösstenteils verhüllt. Am erfinderischsten zeigt sich Nintendo. Die Japaner versuchen, mit einem zweiten Bildschirm eine neues Spielerlebnis zu schaffen, was ihnen gelingt (siehe Seite 67). Mit dem neuen

Konzept besinnen sie sich auf die Familie und das gemeinsame Spielen – eine Erfahrung, die Tablet und Smartphone-Games derzeit nur bedingt liefern.

Sony hingegen misslingt dieser Versuch. Vor einem Jahr hat sie die mobile PS Vita vorgestellt. Doch Spielneuheiten wie «Little Big Planet» führen eher zu mehr Verwirrung als Spielvertiefung.

Wenig Überraschendes bot auch Microsoft. Dass unser Interview mit Phil Harrison, dem neuen Leiter der Microsoft Studios Europa, kurzfristig abgesagt wurde und wir stattdessen in eine Vorführung des Tanzspiels «Just Dance 3» geladen wurden, spricht für sich: Seit der Auffrischung der Xbox durch Kinect im Jahr 2010, der Möglichkeit, mit dem Körper,

Games zu steuern, herrscht Einfallsllosigkeit.

Auch Microsoft bringt einen zweiten Bildschirm ins Spiel. Die Smartglass-App verwandelt das Handy in eine Fernbedienung für die Xbox, so wie Apple das mit dem iPhone und der Settop-Box Apple TV vorgemacht hat. Zudem kann die Smartglass-App Zusatzinformationen zu Games oder Fernsehserien anzeigen. «Wir wollen Smartglass nicht überverkaufen, weil noch wenig Inhalte da sind», sagte der Smartglass-Microsoftmann, der nicht genannt sein will. Verfügbar soll die App im Herbst sein, für Windows Phone, Android, Apples iOS.

An den Rändern der E3 sind wir schliesslich doch noch auf Neues gestossen. An der Show-

stoppers-Show, wo sich jene treffen, die keinen Stand in der Messehalle vermögen, entdeckten wir «Blocksworld» (siehe Kasten), und zuhinterst in der Südhalle fanden wir die polnische Hardwarefirma Dice+, die Brettspiele wie «Mensch ärgere dich nicht» oder «Backgammon» wieder auf-erstehen lässt – auf dem Tablet.

Jenseits der Konsolen gibt es Innovationen zu entdecken

David Perry, Chef des US-Startups Gaikai, gab im Chambre séparée ebenfalls eine Neuheit bekannt. Er kündigte eine Partnerschaft mit dem Fernsehhersteller Samsung an. «In den nächsten Wochen schon» sollen in den USA Smart-TVs der 7000er-Serie auf das Videospieldangebot von Gaikai

zugreifen können. Rechenintensive Games wie das Rennspiel «Need for Speed» streamt Gaikai aus der Cloud direkt in die gute Stube. Um zu zocken, braucht es weder einen leistungsfähigen Spiel-PC noch eine Konsole, sondern nur einen TV und einen Controller.

Ebenfalls keine Konsole braucht es für die Spiele von Gree. Gree? Noch nie vorher haben wir von dieser Firma gehört. Umso erstaunter waren wir, dass deren Stand fast so gross war wie jener von Electronic Arts (EA) nebenan, einem der grössten Spieleentwickler der Welt. Während bei EA jedoch riesige elektronische Plakatwände für die neusten Blockbuster warben, gab es bei Gree nichts zu sehen – ausser Smartphone-Spiele auf 4-Zoll-Handyschirmen.

Gree ist Anbieter von Gratis-spielen in Japan und will das weltweit grösste soziale Netzwerk für mobile Games werden, ähnlich wie das Facebook für Social Games für den PC ist. 2011 kaufte Gree die Handyspielfirma Open Feint in San Francisco und trat damit in den US-Markt ein. Das Netzwerk zählt derzeit weltweit 234 Millionen Spieler, angepeilt wird eine Milliarde. Sein Chef Yoshikazu Tanaka ist der jüngste asiatische Milliardär; Umsatz und Gewinn seines Unternehmens haben sich im ersten Quartal dieses Jahres im Vergleich zum Vorjahr verdreifacht.

Angesichts der Erfolgsgeschichte von Smartphones, die für Gamer immer mehr zu Geräten erster Wahl werden, ist es deshalb nicht gewagt, zu behaupten: Von Gree werden wir in den kommenden Jahren noch viel hören.

Ob aber Master Chief aus dem Blockbusterspiel «Halo» noch weiterhin so erfolgreich Aliens jagen wird, ist hingegen mehr als zweifelhaft.

Was uns an der Spielmesse in Los Angeles aufgefallen ist

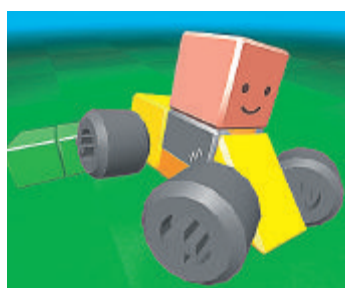
Die Branche setzt auf Bewährtes und zeigt vorwiegend Fortsetzungen erfolgreicher Games

«Halo 4» von 343 Industries von Microsoft Studios Im vierten Teil der beliebten Science-Fiction-Serie kehrt Master Chief zurück. Erneut muss er sich in seiner Superrüstung dem Schicksal stellen und das Universum vor einem furchtbaren Gegner retten. Erstmals können das bis zu vier Spieler gemeinsam erleben. Erscheint: November 2012, für Xbox 360. Preise wie auch bei allen übrigen präsentierten Games noch unklar.

«Assassins Creed III» von Ubisoft Wir schreiben das Jahr 1775. Die Geschichte spielt für einmal nicht im mittelalterlichen Italien, sondern in Amerika. Der tapfere Assassine Connor Kenway hat geschworen, seinem Volk und der Nation die Freiheit zu sichern, und

muss darum so manchen Kampf gegen Natur, Tier und Soldaten bestehen. Viel Action und eindrückliche, wunderschöne Landschaftsbilder. Dazu gibt es optional Assassin Creed III: Liberation für PS Vita. Erscheint im Oktober für Xbox 360, Wii U, PS3/Vita, PC.

«Beyond: Two Souls» von Quantic Dreams Die Macher wollen ein emotionales Videospiel schaffen, bei dem sich Spielentscheidungen direkt auf die Geschichte auswir-



Kinder als Entwickler: Blocksworld. Psychothriller: «Beyond: Two Souls». Patriotisch: «Assassins Creed III» (v.l.)

ken. In diesem Psychothriller steht das Leben der Jodie Holmes (gespielt von der Hollywood-Schauspielerin Ellen Page) im Zentrum, die übernatürliche Kräfte besitzt. Packend, geheimnisvoll, irritierend. Erscheint: 2012, für PS3.

«Watch Dogs» von Ubisoft Montreal Hochaktuell ist das Thema dieses Science-Fiction-Actionspiels, das in einer

offenen Welt spielt: Es geht um den gläsernen Bürger, dessen Daten gesammelt und verknüpft werden und der so manipulierbar wird. Man schlüpft in die Rolle von Hackern, welche die Kontrolle über eine Stadt übernehmen. Tolle Grafik, aber mit viel Brutalität. Erscheint: TBW, für PC, Xbox 360, PS3.

«Blocksworld» von Boldai Mit dieser App können Kinder ab 6 eigene Games entwickeln und sie mit Freunden teilen. Programmierkenntnisse sind dafür nicht nötig. Mit dem Finger setzt man per Drag & Drop 3-D-Objekte zusammen und erweckt sie zum Leben, indem man sie mit visualisierten Programm-codes versieht. Einfach schlau. Erscheint im Sommer, für iPad. (LUC)

