

Noch Spiel
oder schon Film?
Titel wie „Batman:
Arkham Knight“
lassen Mediengrenzen
verschwimmen

Aufbruch in neue **Welten**

Die Messe Gamescom verwandelt Köln in das Mekka der **Videospiele-Industrie**. FOCUS nennt die wichtigsten Trends der 100-Milliarden-Dollar-Branche



Einmal im Jahr treiben sich seltsame Gestalten in Köln herum. Sie fallen in die Stadt ein und verwandeln sie in ein Fantasialand, in dem die Regeln der Realität außer Kraft gesetzt sind. Nein, die Rede ist nicht vom Karneval, sondern von der anderen Großveranstaltung, für die Köln mittlerweile berühmt ist: die Gamescom, eine der weltweit führenden Videospiele-Messen.

Seitdem die Gamescom 2009 von Leipzig an den Rhein umgezogen ist, haben sich die Besucherzahlen verdoppelt, rund 650 Aussteller zeigen 2014 ihre Werke. Vier Tage lang ist die Messe für das Publikum geöffnet, und die Menschen stehen stundenlang Schlange, um lang erwartete Spiele wie etwa das Weltraumspektakel „Destiny“ das erste Mal live zu spielen oder eine der neuartigen Virtual-Reality-Brillen vor die Augen zu schnallen.

Abseits des Trubels, der Gratiskonzerte und – schließlich sind wir in Köln – der Verkleidungswettbewerbe wird darüber diskutiert, welche Trends in den nächsten Jahren die Branche bestimmen (siehe S. 86/87). Längst ist das Medium Computerspiel ein bestimmender Faktor im globalen Unterhaltungsmarkt. Für das Jahr 2014 prophezeit eine Studie der Branche einen weltweiten Umsatz von mehr als 100 Milliarden Dollar. Trotzdem kämpfen Hersteller und Konsumenten weiter um ►

Ansturm auf Köln

Im vergangenen Jahr drängten sich **340 000 Besucher** auf der Messe. Für 2014 wird ein neuer Rekord erwartet. Aber es bleibt Zeit für ernste Themen: Fachleute diskutieren über Jugendschutz und den Stand der deutschen Spiele-Industrie



BLOG
Seite scannen
mit FOCUS
ACTIVE APP

Hier geht's zum
Gamescom-Blog

gesellschaftliche Anerkennung – und gegen das Klischee vom sozial verwehrten Teenager, der in seinem Zimmer virtuelle Gewaltorgien feiert.

Das Gegenteil ist der Fall: Der durchschnittliche Videospielder ist über 30, und für Kinder und Jugendliche ist Spielen – in Maßen – eher förderlich als schädlich. Anfang August stellten Verhaltensforscher der Universität Oxford fest, dass täglich eine Stunde Videospieldkonsum das Sozialverhalten verbessert und zu größerer Zufriedenheit mit dem eigenen Leben führt. Auch die Spiele selbst haben sich verändert. Statt simpler Reiz-Reaktions-Muster existieren heutzutage auch komplexe virtuelle Prosa-Werke. Der dritte Teil der Space-Opera „Mass Effect“ etwa wartete mit 40 000 Zeilen Dialog zwischen den Charakteren auf – mehr als so mancher Roman. ■

ALEXANDER GAST/
MICHAEL MOORSTEDT

1,82
Milliarden Euro
setzte allein die
deutsche Games-
Industrie 2013 um.

29,3
Millionen Deutsche
nutzen digitale
Spiele regelmäÙig.
Beinahe die Hälfte
sind Frauen.

20%
der Nutzer sind
mittlerweile über
50 Jahre alt. Mehr
als die Hälfte aller
Spieler sind älter
als 30 Jahre.



TREND 1 Klein ist kreativ

Schon heute übersteigen die Produktionskosten großer Videospiele die eines handelsüblichen Hollywood-Blockbusters. Die Konsequenz: hoher Erfolgsdruck und wenig Kreativität. Statt neuer Geschichten entwickeln die Studios lieber die x-te Fortsetzung. Wie im Pop oder im Film bildet sich nun als Gegenreaktion eine Independent-Szene.

Kostengünstige Spiele werden von kleinen Gruppen entwickelt, anstatt von hunderte-köpfigen Teams. Ihre Kreationen veröffentlichen sie unabhängig von den Branchenriesen. Viele der Indie-Werke überzeugen durch **tiefgründige Geschichten, abstrakte Grafik und innovative Spielkonzepte**. Und wie im Pop und Film schafft manche Nischenproduktion auch den Durchbruch. Das einst als Indie-Spiel entwickelte „Minecraft“ hat mittlerweile mehr als 100 Millionen Nutzer.

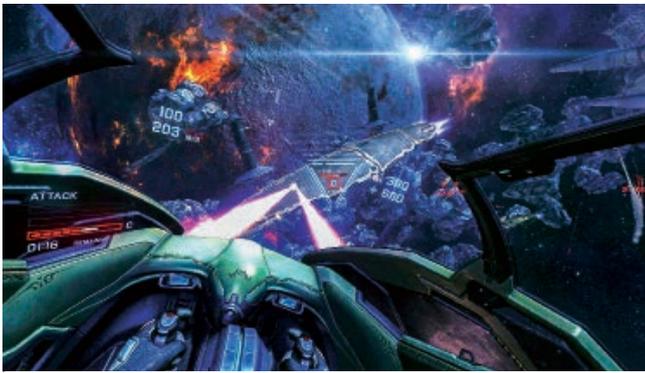


TREND 4 Spiel verwandelt sich in Film

David Cage ist nicht unbescheiden. Der Spielentwickler fühlt sich Orson Welles verbunden. Wie der große Erneuerer des Kinos träumt Cage von einer Revolution seines Mediums. Computerspiele sollen es endlich schaffen, **große Emotionen** auszulösen, nicht nur einen schönen Adrenalinrausch wie in den meisten Spielen.

Cages Werke, der Serienkiller-Thriller „Heavy Rain“ (2010) oder das paranormal angehauchte Drama „Beyond“ (2013), wirken deshalb wie **interaktive Filme**. Um diese Erfahrung noch zu verstärken, wurden sogar Hollywood-Stars wie Willem Dafoe und Ellen Page (Bild links) engagiert, die die Charaktere verkörpern. Der Titel „Quantum Break“ (soll 2015 erscheinen) wird dagegen in Verbindung mit einer Fernsehserie produziert. Die Handlungsstränge sollen sich gegenseitig beeinflussen. Die Firma Telltale Games wiederum arbeitet an gelungenen Adaptionen der Erfolgsserien „The Walking Dead“ oder „Game of Thrones“. Die Fusion von Film und Spiel setzt sich fort.

Fotos: Suzi Pratt/Getty Images (1)



TREND 2 Fremde Welten vor Augen

Es sieht aus, als würde sich der Nutzer einen Ziegelstein vors Gesicht schnallen und dementsprechend schnell Nackenschmerzen bekommen. Doch die Branche ist sicher: **Virtual-Reality-Brillen** revolutionieren die Computerspiele-Industrie. Spätestens nachdem im Frühjahr 2014 bekannt wurde, dass Facebook die kleine Firma OculusVR für die Fabelsumme von zwei Milliarden Dollar übernommen hat, waren die letzten Zweifel ausgeräumt. Schnell kündigten die Marktführer Sony und Microsoft ihre eigenen Brillen an.

Das Versprechen von Virtual Reality ist verlockend: Egal, wohin der Nutzer blickt oder den Kopf wendet, niemals sieht er einen Bildrand. Der Träger sieht die Spielwelt nicht nur. Er hat den Eindruck, tatsächlich vor Ort zu sein.



TREND 3 Alle dürfen mitspielen

Was ist noch schöner, als sich in einer gigantischen, frei erkundbaren Spielwelt auszutoben? Dies zusammen mit seinen Freunden zu tun. Was bisher nur in Fantasy-Welten von „World of Warcraft“ möglich war, sollen jetzt auch ganz unterschiedliche Spiele-Genres bieten – dank immer leistungsfähigerer Hardware.

Das Rennspiel „The Crew“ etwa bietet den gesamten nordamerikanischen Kontinent als Spielwiese. Andere Spieler können jederzeit dazustoßen. Dasselbe Konzept verfolgt „Destiny“. Noch nie zuvor hat ein Ego-Shooter es ermöglicht, gemeinsam Galaxien zu erobern, in denen sich überall andere Spieler tummeln. **Diese neue Generation von „Open World“-Titeln** wird also nicht erst von uns aktiviert, wenn wir auf den Startknopf drücken. Vielmehr existiert eine Art großer Sandkasten, in dem das Spiel niemals aufhört.



TREND 5 Millionen schauen zu

Als Ende Juli bekannt wurde, dass Google angeblich das Start-up Twitch übernommen hat, mussten selbst Branchenexperten nachschlagen, welches Unternehmen da eine Milliarde Dollar wert sein soll. Die Antwort: Auf dem **Online-Portal Twitch sehen Videospieler anderen Videopspielern beim Zocken zu**, kommentieren waghalsige Manöver und herausragende Fertigkeiten wie ein WM-Finale. Klingt so spannend wie Curling, ist aber enorm erfolgreich. Twitch hat 50 Millionen Besucher im Monat und verursacht mehr Internet-Traffic als Facebook.

Vom Mainstream beinahe unbemerkt, ist das öffentliche Spielen längst vom E-Sport zum Volkssport geworden. Die Profis können von ihren Fertigkeiten an Maus und Keyboard mehr als gut leben, denn die Preisgelder von großen Turnieren übersteigen mittlerweile die von Profi-Fußball oder der Tour de France. Der Sieger des jüngst ausgetragenen „The International 2014“ durfte sich über mehr als zehn Millionen Dollar freuen.