

Avatar: Frontiers of Pandora

# VOLLER WIDERSPRÜCHE

Eine ungewöhnliche Wahl: Das Spiel zu Avatar könnte über viel mehr entscheiden als nur die Zukunft von Ubisoft, glaubt Géraldine.

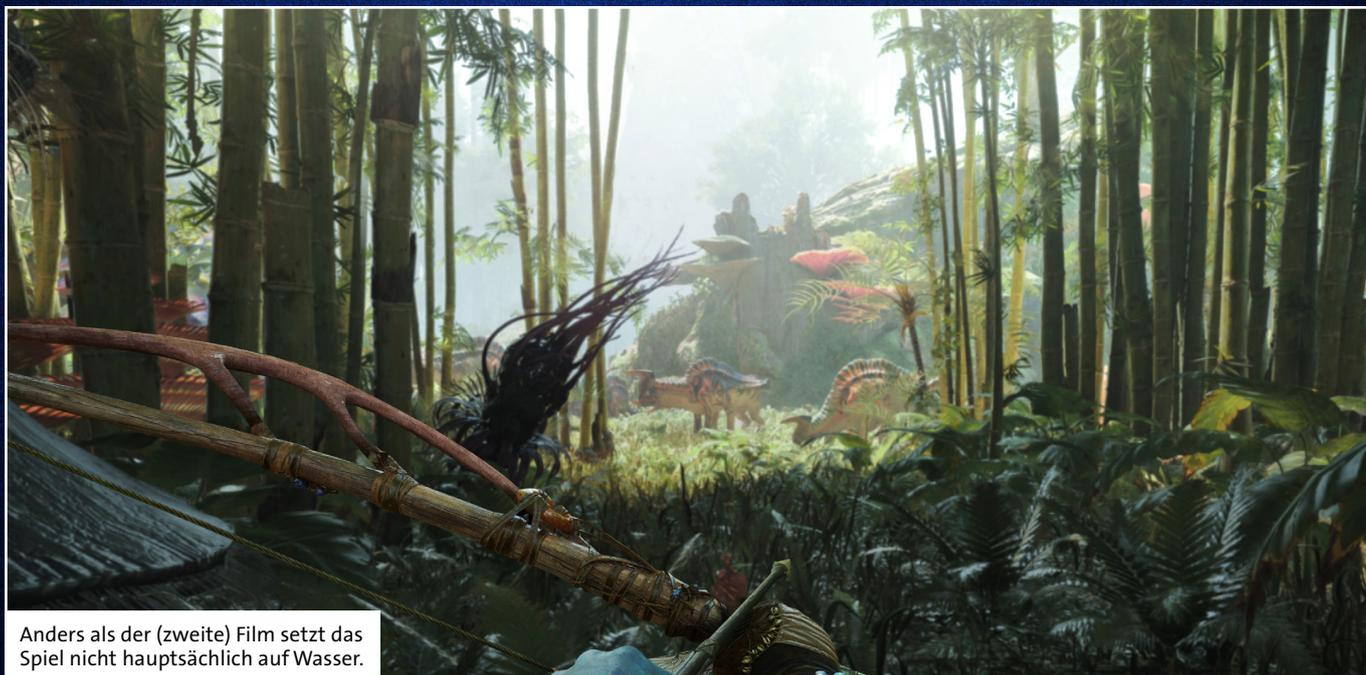


## Géraldine Hohmann

Géraldine war schon immer fasziniert vom Avatar-Phänomen: Quasi jeder hat diesen Film geschaut, und quasi niemand erinnert sich daran, was genau darin eigentlich passiert ist. Aber diese Welt! Kein anderer Film kann in ihr solches Fernweh nach fremden Planeten auslösen wie »Avatar« und jetzt auch »Avatar 2«. Perfekte Voraussetzungen eigentlich, um ein tolles Spiel abzugeben. Aber Avatar steckt eben voller Widersprüche.

Überraschungsquiz! Wie heißt die älteste Tochter vom Hauptcharakter in »Avatar 2«? Wisst ihr nicht? Geschenk! Dass niemand (außer vielleicht Kollegin Steffi) sich die Namen der Avatar-Charaktere oder auch nur Details der Story merken kann, ist mittlerweile ein Running Gag. Die Entscheidung von Ubisoft, viel Geld und Ressourcen in ein Spiel zu Avatar zu stecken, ist also, gelinde gesagt, mutig. Der Erfolg oder Misserfolg von Avatar: Frontiers of Pandora wird nicht nur maßgeblich zeigen, ob

Ubisoft nach dem Flautenjahr 2022 den richtigen Kurs einschlägt. Denn der ist dringend notwendig. Zumal das Piratenspiel Skull & Bones nun schon wieder verschoben wurde. Frontiers of Pandora wird außerdem zeigen, ob Avatar auch außerhalb der Kinoleinwände existieren kann, ob sich hier ein riesiges Medien-Franchise anbahnt und sich in Zukunft genauso viele blaue Aliens in unserer Popkultur breitmachen wie Jedi und Hobbits. Aber ausgerechnet für dieses große Vorhaben ist



Anders als der (zweite) Film setzt das Spiel nicht hauptsächlich auf Wasser.

Dass der Roman »Midworld« das Avatar-Universum inspiriert hat, ist nicht von der Hand zu weisen.

Auch im Spiel dringen die Menschen wieder in die Natur der Avatar-Welt ein.



Avatar eine sehr widersprüchliche Wahl, die sich entweder als riesiger Erfolg oder spektakuläres Desaster entpuppen kann.

### Der Widerspruch um Welt und Story

Als ich im Kino saß, um »Avatar: The Way of Water« in bester IMAX-Qualität zu genießen, den Schoß voller Popcorn und die Ärmel voller Käsesauce, war der Saal von Tuscheln erfüllt. Gefühlt jeder hier versuchte noch schnell, sein Gedächtnis von 2009 anzukurbeln. Was war nochmal am Ende passiert? Ist Sigourney Weaver eigentlich tot? Wie hieß noch gleich der Hauptcharakter? Das mag nach 13 Jahren absolut verzeihlich sein, aber wenn wir ganz ehrlich sind: Auch eine Woche nach »Avatar 2« ging es vielen von uns nicht anders. Und das liegt nicht nur daran, dass viele der (eigentlich von realen Sprachen inspirierten) Namen und Begriffe klingen, wie durch den Fantasy-Zufallsgenerator gejagt. Wir kriegen es ja schließlich auch hin, uns Namen wie Celebrimbor und Thranduil und Fréaláf zu merken.

Nein, ich denke, es liegt daran, dass die Charaktere und ihre Geschichten uns (noch) nicht so wichtig sind wie die aus großen Franchises wie Der Herr der Ringe oder Star Wars. Avatar lebt bisher hauptsächlich von seiner visuellen Imposanz und der Fantasie, selbst einmal wie ein Na'vi durch die Wälder zu schwingen oder auf dem Rücken eines riesigen Space-Wals durch die Meere zu tauchen. Und genau hier liegt der erste Widerspruch – denn eigentlich ist ein Avatar-Spiel genau das, was wir brauchen. In der Ego-Perspektive selbst diese unglaubliche Welt erkunden, frei durch sie rennen, fliegen, (vielleicht auch) tauchen. Ein Traum! Aber ohne, dass uns die Charaktere und ihre Geschichten wirklich am Herz liegen, kann das schneller an Reiz verlieren, als Bösewichte im Avatar-Universum wiederbelebt werden. Und ausgerechnet Ubisofts Spiele stehen heutzutage dafür in der Kritik: eine beeindruckende Welt, aber belanglose oder enttäuschende Storys. Assassin's Creed Valhalla, Immortals: Fenix Rising oder Watch Dogs Legion haben alle auf ihre Art unter diesem Phänomen gelitten.

Und dann hat Ubisoft sich ja auch noch einen weiteren Ruf erarbeitet, der für die Open World von Avatar schädlich sein könnte: Ein vollgekleistertes Hub, generische Sammelquests und in der Ferne schwebende Questmarker sind vielleicht nicht genau die Pandora-Fantasie, die wir uns alle erträumen.

### Der Widerspruch um Film und Spiel

Avatar ist bisher nur sehr schwer von der Kinoleinwand loszureißen. Das erste Avatar-Spiel von 2009 verkaufte sich mit 2,7 Millionen Kopien zwar ganz solide (im Vergleich: Assassin's Creed Valhalla knackte im Herbst 2022 die 20 Millionen Spieler), aber es existiert auch nur noch in unseren schwammigen Erinnerungen oder gut sortierten Privatsammlungen. Zu kaufen gibt es

den Shooter mittlerweile nämlich nirgends mehr. Dann gäbe es da noch die Comic-Reihe, von der die meisten vielleicht noch nicht einmal gehört haben, und natürlich den kuriosen Themenpark in Disneyland. (Wer darüber mehr erfahren möchte, dem empfehle ich wärmstens dieses einstündige und unterhaltsame Video von Jenny Nicholson: [youtu.be/xrlxGWterYA](https://youtu.be/xrlxGWterYA)) In Sachen Multimedia und Merchandise hat Avatar bisher keine durchschlagenden Erfolge verzeichnet. Und wen wundert das?

Sowohl 2009 als auch 2022 wurde »Avatar« immer wieder angepriesen als der ultimative Film-Film. Der Grund, noch ins Kino zu gehen. Die Marke Avatar war immer so untrennbar mit der Kinoleinwand verbunden, dass sie selbst als anschließende Heimkinoerfahrung einen großen Teil ihres Reizes verloren hat. Jedes andere Medium hatte es schwer, die Bildgewalt von »Avatar« auch nur annähernd so gut zu transportieren. Frontiers of Pandora muss eigentlich dringend auf der Hype-Welle des aktuellen Films mitschwimmen. Denn jetzt bekommen wir Fernweh nach Pandora. Und eigentlich soll das Spiel ja auch zur selben Zeit wie der Film spielen, sogar bekannte Charaktere einbauen. Aber bis Frontiers of Pandora erscheint (nämlich laut aktueller Planung irgendwann zwischen März 2023 und April 2024), könnten wir viele von ihnen bereits wieder vergessen haben.

### Was bedeutet das für Frontiers of Pandora?

Aber heißt das jetzt, dass Frontiers of Pandora auf jeden Fall scheitern wird? Mitnichten. Es hat die Chance, auf der Erfolgswelle von Lizenzspielen wie Marvel's Spider-Man und Guardians of the Galaxy zu reiten und Bannerträger für ein riesiges Avatar-Universum zu werden – das aus mehr besteht als einem irrsinnig teuren CGI-Kinofilm alle 13 Jahre.

Zusätzlich wird es ein wichtiger Meilenstein in der Zukunft von Ubisoft, das mit seinem neuen Service-Modell rund um Assassin's Creed Infinity, der Kooperation mit Netflix und der geplanten Live-Action-Serie immer mehr die Fühler nach Experimenten ausstreckt. Nach gescheiterten Versuchen wie etwa Hyper Scape (erinnert ich daran noch jemand?), Ghost Recon Frontline und nicht zuletzt nach dem Sexismusskandal steht das Studio aber in keinem guten Licht da. Es braucht einen Wendepunkt wie ein erfolgreiches Spiel zum erfolgreichsten Film aller Zeiten. Aber dafür müssen viele Sterne für Frontiers of Pandora richtig stehen: die Story, die Grafik, das Timing. Die Charaktere müssen uns fesseln, die Schönheit der Filme muss in PC- und Konsolentechnik verpackt werden, und der Zeitpunkt muss am besten so gewählt sein, dass unsere Reiselust auf Pandora ihren Höhepunkt erreicht.

Ich hoffe jedenfalls das Beste. Ach ja, und falls ihr euch das jetzt den ganzen Text über gefragt habt: Die Tochter vom Hauptcharakter heißt Kiri. Ja, genau so wie der Frischkäse. ★