

E for All

In Los Angeles fand Mitte Oktober zum ersten Mal die neue Spielemesse statt, die das Erbe der E3 antritt.

Gestresst? Nein, gestresst sei sie eigentlich nicht mehr, sagt Carolyn Rauch. Jetzt laufe die Sache ja. Rauch ist die Chefplanerin der »E for All«, der neuesten Messe für die Spielebranche, die vom 18. bis 21. Oktober in Los Angeles zum ersten Mal stattfand. Die Vorbereitungen seien an-

strengend gewesen, sagt Rauch, »nicht viele können so eine Veranstaltung auf die Beine stellen.« Es sind Beine, auf denen die E for All noch recht wackelig steht.

Räumliches

An sich haben die USA bereits eine Leitmesse, die E3. Doch die ist dieses Jahr vom bombastischen Globalspektakel zum kuscheligen Medienfest zusammengeschnürt. Der US-Branche fehlt seitdem ein Aushängeschild. Die große Kirmes findet mittlerweile alljährlich auf der Tokyo Games Show in Japan und der Games Convention in Leipzig statt. Zudem florieren Kleinmessen, von Firmenfeiern wie der Blizzcon bis hin zu Spielertreffen wie der Penny Arcade Expo.

Die E for All will irgendwo dazwischen. Vier Tage, offen für alle, Spiele zum Anfassen – das sind die Leitgedanken der Publikumsmesse. Bodenständig. Greifbar. Günstig. Die E3 ist geschrumpft, weil die großen Spielefirmen keine Lust mehr hatten, die Millionen für ihre Auftritte aufzubringen. Die Nachfolgemesse muss kleinere Brötchen backen. »Eine Lektion aus der E3 war, dass ein Kräfterassen der Publisher durch immer größere und teurere Stände unproduktiv ist«, sagt Carolyn Rauch. Die E for All solle »nie ein Zirkus werden«. Deshalb hat Rauch Größengrenzen ausgegeben: Maximal 460 Quadratmeter dürfen Spielehersteller füllen, Hardwarefirmen bekommen bis zu 650 Quadratmeter.

Sachliches

Die Begrenzung ist wohl eher in die Zukunft gedacht. Bislang zeigt sich auf dem Showboden vor allem, in welch große Fußstapfen die E for All tritt. Der Veranstalter IDG hat sich ins Convention Center in Los Angeles eingemietet, dessen vier Hallen die E3 bis 2006 nahtlos vollquetschte. Die E for All kommt mit der Südhalle aus, das hintere Viertel ist abgehängt. Die größten Stände gehören Nintendo und Intel, zweckmäßig unaufdringlich gestaltet, mit viel Raum zum Anspielen der ausgestellten Programme. Dann wird's rapide kleiner. Electronic Arts hat mehrere Dutzend Spielstationen aufgebaut. THQ ist da, Konami und Namco. Es gibt viele Veranstaltungsbühnen zum Mitgucken und Mitmachen, Nintendo stellt praktisch jedem Spieler eine eigene Hostess zur Seite. Am kompakten Take-2-Stand stehen Firaxis-Mitarbeiter hinter jedem Besucher, der **Civilization Revolution** spielt, und fragen nach den Eindrücken. Nah am Kunden zu sein, darum gehe es bei ihrer Messe, sagt Carolyn Rauch. »Die anderen Veranstaltungen sind für Hardcore-Spieler gemacht. Die E for All ist für alle.«

Finanzielles

Dass der Besucherstrom nur tröpfelt, mag am blendenden Sommerwetter liegen, wohl auch an den Eintrittspreisen: 50 Dollar (35 Euro) kostet die Karte, am Wochenende 65 Dollar (45 Euro). Die Games Convention verlangt 10 Euro. Vor allem aber fehlen der E for All die Glanzpunkte. Von den 21 offiziell angekündigten »Produktpremieren« sind die meisten längst bekannt, **Rock Band** und **Guitar Hero 3** zum Beispiel waren schon auf der GC spielbar. Bei Konami dürfen Besucher **Metal Gear Solid 4** erstmals anspielen, bei Nintendo **Super Smash Bros. Brawl** und **Super Mario Galaxy**. Die größten PC-Titel sind **Unreal Tournament 3** und **Warhammer Online**, dann kommt lange nichts. Wenn das Besucherinteresse ein Indikator ist, dann dürften über dem Online-Rollenspiel schwarze Wolken aufziehen. Während sich



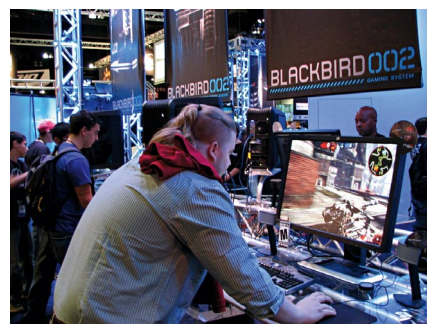
Musikspiele wie **Rock Band** waren allgegenwärtig.



Die klassischen **Messebabes** blieben rar gesät.



Der Stand von **Nintendo** war der bestbesuchte – vor allem, weil's hier zahlreiche Spiele anzupspielen gab.



Unreal Tournament 3 war eines der wenigen PC-Spiele.



Stellenweise sah die Messe **erschreckend leer** aus.



Szene-Prominenz: E-Sportler **Jonathan »Fatal1ty« Wendel**.

gegenüber am Nintendo-Stand kleine Schlangen vor den Wii-Stationen bilden, ist bei den acht **Warhammer**-PCs immer ein freier Platz zu finden.

»Viele Messen haben kleiner angefangen. Ich finde, das war ein großartiger Start!«, sagt Carolyn Rauch im Pressezentrum. Drunten in der Südhalle zuckt eine Dame auf dem verwaisten Telltale-Stand mit den Schultern: »Mal sehen, ob es die Messe nächstes Jahr noch gibt.« **CS**