



Die Messe für Spieler

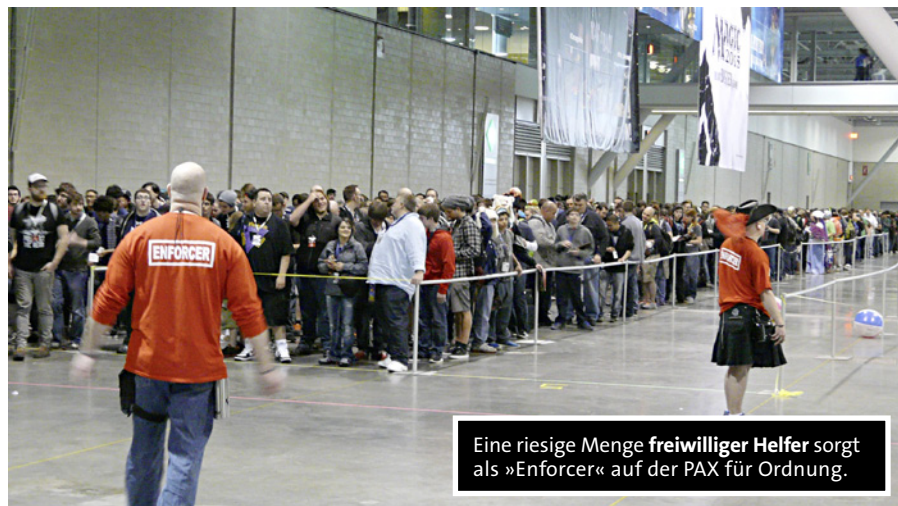
Die größte Spielemesse der USA ist im Vergleich zur Gamescom winzig und schlecht bestückt, weil ihr die volle Rückendeckung der Publisher fehlt. Genau das macht jedoch deutlich, woran es bei der hiesigen Gamescom fehlt. Von André Peschke

Blut und Hakenkreuze! In aller Öffentlichkeit! Der Stand von Bethesda Software, an dem Spieler auf gut einem Dutzend Maschinen den **Wolfenstein**-Nazis die faschistischen Gehirne aus dem Kopf schießen, zeigt: Irgendwas geht hier nicht mit rechten Dingen zu! Oder zumindest nicht mit deutschen Gesetzen. Wo sind wir hier nur gelandet? In Boston, rund 6.000 Kilometer von der Heimat entfernt, auf der PAX East. PAX, das steht für Penny Arcade Expo und bezeichnet die größte, öffentlich zugängliche Spielemesse der USA. Die Gamescom der USA, wenn man so will. Auf rund 50.000 Quadratmetern stellen hier seit 2010 alle größeren Spielefirmen ihre kommenden Hits zur Schau.

Das klingt viel, ist aber gerade etwas mehr als ein Drittel der Gamescom-Fläche. Entsprechend enttäuschend ist das Spieleaufgebot auch für den deutschen Besucher. Blizzard, Ubisoft, Bethesda, Square und Take 2 sind groß vertreten, aber von EA, Activision, Capcom und ihresgleichen sieht man nicht viel. Selbst Microsoft und Sony sind trotz neuer Konsolen nicht gerade in

Kompaniestärke angetreten. Trotzdem sieht man sie überall, die Gamer. Tickets für die PAX East waren in diesem Jahr binnen einer halben Stunde ausverkauft. Vor den Hallen stehen bereits am Vortag geschäftstüchtige Studenten und Schüler, die trotz Limitierung der Tickets auf eine Eintrittskarte pro Besteller irgendwie gleich an ein Dutzend Tickets gekommen sind. Tageskarten, die ursprünglich für 35 US-Dollar zu haben wa-

ren, wechseln plötzlich für 75 Dollar den Besitzer – und es gibt mehr als genug willige Kunden. Rund 70.000 Spieler stürmen jedes Jahr von Freitag bis Sonntag die Messehallen und sorgen zumindest im Hinblick auf verstopfte Gänge und rekordverdächtige Wartezeiten für Gamescom-Verhältnisse. Kein Grund also, neidisch in die USA zu schauen? Doch, vielleicht schon. Aber nicht unbedingt wegen der Spiele.



Eine riesige Menge freiwilliger Helfer sorgt als »Enforcer« auf der PAX für Ordnung.



»Gamescom – Celebrate the games« steht auf der Seite der Gamescom – feiert die Spiele. Die PAX hingegen versteht sich als »a celebration of gaming culture« – ein Hochlebenlassen der Spielkultur. Und damit haben sich bereits beide Messen ganz wunderbar charakterisiert. Die Gamescom ist eine Spielemesse. Die PAX ist eine Messe für Spieler. Die Kölner Mega-Messe ist eine durchgeplante Marketingorgie. Die PAX ist eine professionelle Nerdshow, die den kulturellen Aspekt von Spielen tatsächlich versteht, soweit man das von einer Veranstaltung dieser Größe noch erwarten kann. Überraschen sollte dieser feine, aber grundlegende Unterschied niemanden. Die Gamescom und ihre Vorläuferin, die

Games Convention, wurden von der deutschen Publisher-Organisation Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) in Zusammenarbeit mit den Messgesellschaften in Köln und Leipzig entworfen. Der BIU ist sowas wie die G11 der Publisher in Deutschland: Namco, EA, Activision, Sony, Microsoft, Nintendo, Take 2, Ubisoft, Warner Bros, Koch Media und Konami sind die einzigen derzeit auf der Webseite gelisteten Mitglieder. Die Penny Arcade Expo andererseits ist eine Initiative der beiden Comic-Autoren Mike Krahulik und Jerry Holkins, die durch ihre Webcomics für Computerspieler zu Szene-Stars (und vermutlich auch recht wohlhabend) geworden sind. Der BIU wollte eine große Spielemesse in Europa etablieren,

um den hiesigen Niederlassungen mehr Gewicht zu verleihen und Spiele als großes Unterhaltungsmedium im öffentlichen Bewusstsein zu verankern. Der Zeitpunkt war günstig, da die Electronic Entertainment

Eine Messe von Schlipsträgern entworfen

Expo (E3), die bis dahin weltweit führende Handelsmesse für Spiele, am Kränkeln war. Zu hohe Preise und Verstimmungen zwischen den Organisatoren öffneten der Gamescom Tür und Tor. Krahulik und Holkins derweil waren es in erster Linie satt, dass nur Journalisten und Handelspartner zur E3 Zutritt hatten, es aber keinen vergleichbaren Treffpunkt für Spieler gab. Wollte man es aufs Klischee herunterbrechen, und das hilft ja manchmal dabei, Dinge zu verdeutlichen, könnte man wohl sagen: Eine Messe wurde von Schlipsträgern entworfen, um ihre Spiele zu verkaufen, die andere von Spielern, um ein großes Games-Event ins Leben zu rufen. Geldverdienen wollen alle Beteiligten, aber der kulturelle Unterschied zwischen den beiden Messen ist bei näherer Betrachtung nicht von der Hand zu weisen.

Das wird umso deutlicher, je weiter man sich durch die riesige Ausstellungshalle der PAX nach vorne wühlt. Auf den ersten Metern, wo Ubisoft, 2K Games, Bethesda und Blizzard

Gamescom-Verhältnisse: Die Messehallen der PAX quellen an allen drei Tagen ebenfalls über vor Besuchern.





Tabletops, **Brettspiele** und Sammelkartenspiele sind auf der PAX breit vertreten und können häufig direkt am Stand ausprobiert und gekauft werden.

ihre neuen Pferde ins Rennen schicken, ist der Unterschied zwischen Gamescom und PAX noch kaum spürbar. Aus Platzgründen gibt es auf der PAX wenige Showbühnen und überhaupt ist es in den USA scheinbar nicht so in Mode, Massen von Merchandise in die Menge zu schmeißen. Aber das übrige Bild ist vertraut: Batterien von Monitoren, sorgsam abgeklebte Wartebereiche und Horden von Spielern, die Wartezeiten von bis zu vier Stunden mit Handheld-Konsolen und Smartphones überbrücken. Die Spieler scheinen sich überall auf der Welt zu ähneln. Egal ob in den USA oder in Deutschland, man trifft die gleiche, bunte Mischung aus völlig normalen Leuten, irrwitzig verkleideten

mehr jedoch sieht man Spieler, die an den Tischen neben ihren Tacos und Fritten zwanzigseitige Würfel auf dem Tisch liegen haben. Selbst als fremder Journalist im Anzug, der eigentlich nur zwischen zwei Terminen eine Cola in sich reinkippen will, dauert es nur wenige Minuten, bis man einfach so zum Mitspielen eingeladen wird. Gerade keine Zeit? »Macht nichts, wir sind noch den ganzen Tag da. Komm doch später vorbei«.

Darüber hinaus glänzt die PAX mit einem reichhaltigen Rahmenprogramm aus Vorträgen und Mini-Events. Von einer Diskussionsrunde mit den **Titanfall**-Entwicklern zu ihren Plänen für die Zukunft des Multiplayer-Shooters über Signierstunden, Auftritte von Youtube- und Twitch-Stars, Beat'em-up-Turniere und Chiptunes-Konzerte, kleine Lehrgänge zum Modellbau und dem Bemalen von **Warhammer**-Figuren, bis hin zu ei-

Lehrgänge im Bemalen von Warhammer-Figuren

Cosplayern und Spieler-Stereotypen im »Crit Happens«-Shirt und ausgelatschten Turnschuhen, die ein GURPS-Regelbuch mit auf die Messe geschleppt haben. Doch wo die Herrschaft der großen Publisher endet, wird die PAX plötzlich vielfältiger.

Stände von Indie-Entwicklern reihen sich an Verkaufsstationen für Tabletop-Rollenspiele und klassische Spielkonsolen. Auf der PAX ist es genauso leicht, mit einem fast fabrikneuen US-Super-NES nach Hause zu gehen wie das kommende **WoW**-Addon **Warlords of Draenor** probezuspielen. Eine Runde im **Goat Simulator** ist genauso weit entfernt wie ein erster Blick auf **Evolve** und ein Satz klassischer Magic-Spielkarten – einzeln verpackt, versteht sich. Überhaupt tut die in den USA aktivere Tabletop- und Sammelkartenszene der Messe sehr gut. Direkt hinter der Messehalle, wo sich Hunderte Tische vor den Essensbuden stapeln, kann man in einem abgetrennten Bereich an einem **Magic The Gathering**-Turnier teilnehmen. Viel

Aufschrei über Schwanzwölfe

Die PAX wird bis heute von einigen Entwicklern und Fans boykottiert, nachdem der Penny-Arcade-Comicstrip »The Sixth Slave« aus dem Jahr 2010 leichtfertig das Thema Vergewaltigung als Mittel zum Gag einsetzte. Darin bettelt ein **World of Warcraft**-Charakter den Helden an, ihn vor der abendlichen Vergewaltigung durch die »Schwanzwölfe« zu retten – doch der musste ja nur fünf Gefangene retten und lässt den armen, sechsten NPC stehen. Nachdem sich unter anderem feministische Webseiten kritisch mit dem Einsatz des ernstesten Themas als humoristische Übertreibung auseinandersetzen, reagierten die Comic-Macher Mike Krahulik und Jerry Holkins zunächst verständnislos und ließen später sogar aus Protest »Team Dickwolves«-T-Shirts drucken. Das daraufhin folgende PR-Desaster zieht sich bis ins Jahr 2013. Penny Arcade lässt schließlich sein »Dickwolves«-Merchandise entfernen, nimmt den Comic offline, veröffentlicht eine Entschuldigung und spendet 20.000 Dollar an ein Projekt, das sich für die Verhinderung von Selbstmorden junger Homosexueller, Bisexueller und Transsexueller einsetzt. Ende 2013 jedoch bereut es Mike Krahulik öffentlich, dem Druck der Öffentlichkeit nachgegeben zu haben. Die Kontroverse ist daher bis heute nicht vollständig beigelegt.





Das soll die Gamescom nicht in ein schlechtes Licht rücken. Unsere heimische Messe bietet immerhin ein erheblich besseres Spielangebot, ist dabei noch in jeder Hinsicht günstiger und kann sich schlechterdings nicht gegen ein gehöriges Maß an Spielerkultur wehren, wenn 300.000 von diesen Spielern durch die Hallen traben. Doch im direkten Vergleich der beiden Messen wünscht man sich, sie könnte ein bisschen mehr sein wie die PAX, unsere Gamescom. Mit ein bisschen weniger Blick auf Abver-

Fördert Kontakt zwischen Spielern und Entwicklern

nem eigenen Raum, in dem sich Kickstarter-Projekte vorstellen, und Auftritte der Show-Paten von Penny Arcade bildet die PAX die Spielerkultur nicht nur in erstaunlicher Bandbreite ab, sondern vor allem treffsicher. Obwohl die Gamescom die meisten genannten Angebote zumindest in ähnlicher Form auch im Programm hat, gibt es einen entscheidenden Unterschied: Die wenigsten von ihnen existieren über ihren geschäftlichen Zweck hinaus. Wo die PAX von sich aus **Mario Kart**-Turniere auf dem SNES anleiht und durch Sponsoren finanziert, ginge im Falle der Gamescom die Initiative von Nintendo selbst oder irgendeinem eSport-Veranstalter aus. Wo die Gamescom ihre hoch-

interessanten Entwicklervorträge hinter den Türen der GDC Europe versteckt, für die selbst ein Studenten-Ticket bereits knapp 400 Euro kostet, bemüht sich die PAX den Kontakt zwischen Fans und Entwicklern zu fördern, wo sie nur kann. Wo die PAX mit dem »Omegathon« ein Gewinnspiel in Form eines Spielturniers für Besucher organisiert, dessen Finale Teil der Abschlusszeremonie ist, hat die Gamescom Showacts, ein Business-Center und eine Branchenparty. Wollte man es auf Schlagworte herunterbrechen, und das hilft ja manchmal dabei, Dinge auf den Punkt zu bringen, macht die Gamescom Programm für »die Zielgruppe« und die PAX für »die Gamer«.

kaufszahlen, Vermarktungsreichweiten und Vorbestellungen, dafür mit mehr Enthusiasmus für Spiele. Mit mehr Bewusstsein dafür, dass all die Publisher und Entwickler eben nicht nur »Unterhaltungssoftware« herstellen, wie es ihr Verband im Namen trägt, sondern ein interaktives Kulturmedium, das seit rund 30 Jahren das Leben von Millionen Kindern und Erwachsenen prägt und bis heute immer noch jedes Jahr an Bedeutung gewinnt. Wollte man es pauschalisieren, und das hilft ja manchmal dabei zu verstehen, dass man sich etwas wünscht, das nie eintreten wird: Es wäre so schön, wenn es weniger um Geld ginge und mehr um Spiele. **AP**

GameStar 01/2014

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Übertaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013

»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

0,2 Sone Idle
0,3 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z87 G45 GAMING
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 50,40 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.3 Air

- Intel Core i7-4930K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC GO 05/2012

»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig.«

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- Intel Core i5-4670K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus GRYPHON
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.199,-
oder ab 39,90 €/mtl.¹⁾