

Digitales | Games: Bayonetta

›*Bayonetta*‹ ist überwältigend, »eine atemberaubende Farbenexplosion, eine Netzhaut transzendierende Erfahrung« - und ... ein recht banales Videospiel. **RUDOLF INDERST** über den »teuersten Softporno der Welt«.



Das Spiel eine Ansammlung kinetisch-durchstilisierter Momente zu nennen, ist eine Möglichkeit, aber keine Option. Denn ›*Bayonetta*‹ widersetzt sich der bloßen Beschreibung. Es widerspricht der Annäherung durch Standbilder. Es will in Bewegung erlebt werden - wäre es jedoch ein Fahrzeug, gäbe es die Gänge 1 bis 4 nicht! Es ist kraftvoll, und es möchte Spielerinnen und Spieler um jeden Preis mitreißen. Was die Dynamik betrifft, kann momentan kein anderer Titel ›*Bayonetta*‹ das Wasser reichen. Geradezu müde und erschöpft wirken all die anderen Protagonisten zeitgenössischer Spiele gegen diesen ...

... Hexentanz?

Wie viele andere japanische Unternehmen, die sich der Herstellung von digitalen Spielen widmen und entsprechend nach Stoffen für eine Hintergrundgeschichte suchen, die ihr Produkt in eine Rahmenhandlung kontextualisieren könnten, findet auch das Traditionshaus Capcom Gefallen am europäischen Mittelalter. In dieser Hinsicht lassen sich interessant-abstruse Vorstellungen japanischer Programmierer über die »finstere Epoche« Europas ableiten. Geht man nun noch einen Schritt weiter in diesen Überlegungen voller Mentalitätsgeschichte, schwirrt es schnell im Kopf: US-Amerikaner sehen das Mittelalter durch japanische Coderaugen? Eine doppelte Brechung, die durch die surreale Daueraction des Titels widergespiegelt und zementiert werden.

Bayonetta atmet Action

›Worum geht es denn nun eigentlich?‹, mag der besorgte Narratologe fragen und sich nicht mit der Antwort „Knöpfe drücken und staunen!“ zufriedengeben. Glaubt man der offiziellen Produktbeschreibung, geht es um nicht weniger als das Große und das Ganze: den Weltuntergang. Die Protagonistin Bayonetta ist die letzte Überlebende eines Hexenclans aus alter Zeit, welcher einst das Gleichgewicht zwischen Licht, Dunkelheit und Chaos garantierte. 500 Jahre lang lag Bayonetta zu ihrem eigenen Schutz - und dem der ganzen Welt, wie wir

sie kennen - begraben. Ihre Befreiung und Wiederbelebung lösen eine Ereigniskette aus, deren Auswirkungen möglicherweise katastrophal sind. Ohne etwas über ihre Vergangenheit zu wissen, muss Bayonetta zugleich um die Zukunft kämpfen und der Wahrheit auf die Spur kommen.

Die einfachste Lesart ist jedoch die des teuersten Softpornos der Welt. ›Bayonetta‹ ist eine Zusammenfassung gängiger Pornophantasien: Sie ist die strenge Lehrerin, die züchtige Bibliothekarin, die stramme Reitdozentin - sie hat gefühlte Beine bis zum Hals, Brüste, die kein Chirurg der Welt besser formen könnte, und Kampfbewegungen! Ergebnis: Sarah Palin. Und dann auch noch eine Sarah Palin, die andauernd an einem Lollipop lutscht. Übertroffen wird diese erotische Aufladung nur noch von der Beziehung zu einer anderen, blonden Hexe, die Bayonetta als einzig gleichberechtigte Partnerin betrachtet.

Da darf der Teufel ruhig weinen ...

Durch die überspitzte Zeichnung der Protagonistin alternieren Deutungsversuche zwischen sexueller Opferrolle auf der einen und ›female empowerment‹ auf der anderen Seite. Sie be- und entschleunigt im Sekundentakt, Charaktere tauchen auf, bekämpfen sich, verschwinden, nur um wenig später wieder aufzutauchen. Sie werden begleitet von einem Gegnerdesign, welches auf erstaunliche Weise christliche und babylonische Ikonographie vereint: Die Engel des Herrn sind eine innige Liebesbeziehung mit Gilgamesch und seinem Gefolge auf den Zeichentischen Capcoms eingegangen.

Die Gegnerschar mag zwar im Sekundentakt an Größe und Absurdität gewinnen, doch Bayonetta hat stets eine blutige Antwort parat. Schon ihre Standardangriffe zeigen reichlich Wirkung, doch erst die Folterangriffe sorgen für USK-Wirbel vom Feinsten. Egal ob Kettensäge oder Eiserne Jungfrau - Blut ist's, wenn's den anderen wehtut. Und obwohl die Spielinhalte in ihrer unbedingten Sensationalität, ihrer Wucht, ihrem Drängen nach Größe an die Ursprünge des Kinos als Jahrmarktssensation erinnern, kann ›Bayonetta‹ doch mächtig aus dem Fundus des Crossmedialen schöpfen: Zahllose Querverweise auf ältere Segaspiele fanden Eingang - so etwa ›Out Run‹, ›After Burner‹, ›Sonic‹ oder ›Space Harrier‹ und werden so bei älteren Semestern romantisch-verklärte Blicke evozieren.

Bayonetta war in wertungstechnischer Hinsicht eine Überraschung. Zuerst zückte das japanische Traditionsblatt Famitsu 40 von 40, dann folgten die britischen EDGE-Kollegen mit 10 von 10. Offensichtlich brachen dann die Wertungsdämme - eine Metascore von 91 Punkten ist abseits einer Diskussion um Sinn- und Sinnlosigkeit einer quantitativer Einordnung von Spielen ein nicht alltägliches Phänomen. Dabei lobt die Fachpresse zu Recht die einfache Zugänglichkeit des Spiels und das richtige, gut getimte Setzen von Belohnungen. Auch die Grafikpracht wird - neben dem Charakterdesign - immer wieder ins Zentrum der Besprechungen gerückt. Sie wirkt bei aller segatypischen Arcadehaftigkeit tatsächlich gestochen scharf und schmeichelt dem Auge des Betrachters zu jeder Zeit.

Kinetisch, linear, lasziv

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

Bayonetta

Publisher: Sega

Entwickler: PlatinumGames

Genre: Action, Spieler: 1, USK: 18

Stets eine blutige Antwort parat

Veröffentlichungsdatum: 05.01.2010