

Gamescom 2016 • Ein Erfahrungsbericht

 quick-save.de/2016/08/gamescom-2016/

Sven Festag

25. August 2016

Alle Jahre wieder ist die Gamescom, die weltweit größte Spielmesse für Konsumenten, in der Kölnmesse direkt am Rhein. Lange Schlagen und dichtes Gedränge – und nebenbei Spiele.

Auch dieses Jahr hat es mich wieder auf die Gamescom gezogen und das erstmals an allen vier Besuchertagen. Nachdem ich in den letzten Jahren immer durch die Hallen gerannt bin und mir nach der Messe ein neues Paar Füße im Quelle-Katalog bestellen musste, wollte ich es dieses Jahr etwas ruhiger angehen lassen. Nicht mehr alles und jeden sehen wollen, sondern mich auf das Wesentliche konzentrieren.

Meine „Reise“ begann erst am Donnerstagmorgen als ich mit der S1 aus Dortmund losgefahren bin und in Duisburg weiter mit dem RE5 zur Messe gefahren bin. Während die Fahrt mit der S-Bahn sehr ruhig und angenehm verlaufen ist, zeigte sich dann im Regionalexpress, dass die Deutsche Bahn mit den Massen in Richtung Köln überfordert gewesen ist. Trotz bereitgestellter Sonderzüge waren die Wagen deutlich überfüllt und auch die Strecke kann mit dieser Eigenschaft beschrieben werden. Die Fahrt wurde oft durch vorausfahrende Züge unterbrochen und man konnte sogar knapp 20 Minuten das Gelände der Bayer-Werke in Leverkusen bewundern. Glücklicherweise war die Anreise an den Folgetagen dank nur 20 Minuten entfernter Unterkunft nicht weniger voll, aber deutlich pünktlicher und entspannter.



Der Südeingang der Messe wurde von einem überwiegenden Teil der Besucher belagert, weshalb ich es vorzog, den Osteingang zu wählen, der im Vergleich ein wenig verlassen wirkte. Nachdem Erhalt einer kostenlosen Flasche Mineralwasser durch den kurzfristig engagierten Sponsor Gerolsteiner war die neu eingeführte Taschenkontrolle fällig. Diese fiel recht unterschiedlich aus. Teilweise wurde man wirklich kontrolliert und wartete knapp zwei Minuten auf das Ende der gründlichen Kontrolle. Auf der anderen Seite gab es allerdings auch die Art von Taschenkontrolle, die aus dem bloßen Öffnen der Tasche bestand. Kein Griff in die Tasche. Nicht mal ein Blick. Um das sinnvoll und wirklich sicher zu gestalten, müsste man die Kontrollen deutlich konsequenter durchführen, wenngleich es aufgrund der anströmenden Menschenmassen nicht einfach zu realisieren ist. Insgesamt fühlte ich mich auf der Messe aber nicht weniger sicher als die letzten Jahre zuvor. Auch, wenn immer wieder gedrängelt und geschubst wurde, war es wie immer eine sehr friedliche Angelegenheit.



Die Hallen waren wie immer gut gefüllt, wobei es gefühlt um die Mittagszeit am vollsten war und zum Abend immer leerer wurde. Wie erwartet war es am Donnerstag vergleichsweise ruhig, während der Samstag der besucherstärkste Tag gewesen ist. Einige Magazine berichteten davon, dass man zum Wechseln der Halle über eine Stunde benötige. Das ist allerdings mehr als übertrieben. Natürlich kann es eine Viertelstunde dauern, von einer Halle in eine andere zu gelangen. Das ist aber zu einem Teil auch der weiten Laufwege geschuldet.

Auf einem anderen Blatt stehen da die Wartezeiten an den einzelnen Ständen, die bei den bekannten Publishern auch gerne bei drei Stunden oder mehr liegen. Darüber hinaus war Virtual Reality wohl gefragter als zuvor. Während die Oculus Rift „nur noch gut“ besucht war, konnten die Konkurrenten der Marken Sony, Samsung oder HTC deutlich mehr Besucher anziehen.

Er will doch nur spielen

Das wollte ich dieses Jahr tatsächlich, nachdem ich mich da im letzten Jahr deutlich zurückgehalten habe. Es ist schließlich eine Spielemesse, bei der die Spiele im Vordergrund stehen sollten.

Selbstverständlich waren die großen Publisher wie etwa Ubisoft, Bethesda, Electronic Arts oder Bethesda vertreten. Aber auch die Konsolenhersteller waren mit ihren Produkten vertreten und sowohl Indie- als auch Retrospiele haben ihren Platz gefunden.



Folgende Titel habe ich auf der Gamescom anspielen dürfen:

Gwent: The Witcher Card Game – Gwent ist ein rundenbasiertes Kartenspiel, das auf dem Minispiel aus The Witcher 3 basiert und als eigenständiges Spiel entwickelt und erweitert wird und als Free-2-Play-Spiel veröffentlicht werden soll. Von der Idee wirkt es wie ein Konkurrent zum 2014 erschienenen Spiel Hearthstone: Heroes of Warcraft, das aus den Charakteren der Warcraft-Reihe entstammt ist.

Der Spieleinstieg ist nicht unbedingt einfach, vor allem, wenn man keine Erfahrung aus dem Rollenspiel hat. Während die Stärken und Schwächen der Karten erklärt werden, erschließt sich der Sinn der verschiedenen Reihen nicht direkt. Darüber hinaus ist nicht ersichtlich wie viele Karten man zu Beginn tauschen kann und wie viel Zeit man in der Runde noch hat. Die erste Runde habe ich überraschenderweise gewinnen können, ohne zu wissen, was genau ich dort mache.

Zur Verteidigung muss dazu erwähnt werden, dass man direkt in ein Spiel geworfen wird, das von seinem Gegenüber bestritten wurde. Das fertige Spiel wird voraussichtlich über ein Tutorial verfügen, das das Spielprinzip näher erläutert.

Erscheinen soll das Spiel im September 2016, zu dem soll es noch eine Betaphase geben.

BioShock: The Collection – Genau genommen nur den dritten Teil der Reihe nämlich BioShock: Infinite, das mit frischer Grafik überzeugen möchte. Die auf der PS4 getestete Version konnte tatsächlich mit einer hübschen Grafik überzeugen. Vor allem Wasser- und

Lichteffekte sowie die Charaktere wurden da erheblich aufgewertet, wenngleich gerade die beiden älteren Teile der Collection davon profitieren sollen.

Sowohl für diejenigen, die das Spiel bereits kennen als auch für Neueinsteiger ist dieses Remake einen Blick wert. Wer das inzwischen etwas betagte BioShock in einer frischen Grafik spielen möchte oder einfach nur auf der aktuellen Konsolengeneration genießen möchte, wird sich sicher daran erfreuen können. Darüber hinaus wird die Sammlung aber auch für den PC erhältlich sein. Releasetermin ist der 13. September 2016.



Looterkings – Looterkings ist ein sogenannter Dungeon Crawler, der im Multiplayer gespielt wird. Mit bis zu drei Mitspielern durchquert man Räume und kämpft dort gegen Feinde, während man gleichzeitig noch Kisten und Schatztruhen ausbeutet, deren Inhalt man am Ende eines Levels gegen neue Waffen eintauschen kann.

Der Einstieg ins Spiel fällt einfach und die Steuerung ist intuitiv. Die verschiedenen Angriffsmodi sowie die Gottfähigkeit erlernt man spätestens durch Ausprobieren, so dass man schnell in kurzweilige Runden mit seinen Freunden starten kann. Die einzelnen Räume werden bei jedem Durchspielen neu generiert und sind somit einzigartig, aber ob das den Langzeitspielspaß steigert, lässt sich bezweifeln. Aber das Hauptelement des Spiels ist etwas völlig Anderes. Viel mehr steht das kooperative Spielen im Mittelpunkt, das nur noch durch das Sammeln des Loots unterbrochen wird. Je weiter man im Spiel voran schreitet, desto schwerer werden die Gegner und desto mehr ist man auf das gemeinsame Spielen angewiesen.

Nebenbei sei erwähnt, dass das Spiel durch die deutsche Looterkings GmbH mit Sitz in Köln von einem sechsköpfigen Entwicklerteam unter der kreativen Leitung von Manuel Schmitt, Regisseur und Betreiber des YouTube-Kanals SgtRumpel, entwickelt wird. Die Finanzierung erfolgt über den Betreiber einer Online- und Spieleredaktion, der Playmassive GmbH die 2/3 der Looterkings GmbH hält.

Die Early-Access-Version ist bereits am 16. August 2016 auf Steam erschienen. Ein Release des fertigen Spiels wird für das 1. Quartal 2017 erwartet.

The Inner World – Das Point-and-Click-Adventure der Entwickler von Studio Fizbin ist bereits 2013 für den PC erschienen. Es handelt von einer fiktiven Welt in einer Erdhöhle, die durch drei Windbrunnen belüftet werden, von denen zwei bereits erschöpft sind. Man schlüpft in die Rolle des Robert, der Ziehsohn des Windmönches des letzten Windbrunnens, der beim Versuch eine Taube zu fangen aus dem Palast fällt und in der Stadt landet. Nun liegt es an ihm, die Stadt zu retten und seinen „Vater“ zu bekehren. Erstaunlich, dass dieses Spiel wieder auf der Gamescom zu sehen war, aber der Entwickler hat einen Konsolenport für die aktuelle Generation vorgestellt. Leider ist die Steuerung mittels eines Gamepads wenig intuitiv. Es gibt keinen Cursor mit dem man die einzelnen Hotspots anklicken muss, sondern es werden beim Tastendruck die Hotspots gezeigt, die dem Spieler am nächsten sind. Auch das Inventar ist ein wenig umständlich zu bedienen und die Kombination verschiedener Gegenstände ist eine Qual. Zumal die Grafik des Adventures im Vergleich zur PC-Version gleich ist und somit keine Vorteile bietet. Außerdem ist ein Adventure dieser Art nicht besonders anspruchsvoll und auf leistungsschwächeren Rechnern ebenfalls lauffähig. Statt eines Ports auf die Konsole wäre der Schritt in Richtung Tablet sinnvoller gewesen. Der Release ist für das 4. Quartal 2016 geplant.

Thimbleweed Park – Thimbleweed Park ist ein Point-and-Click-Adventure in Retro-Optik aus der Feder von Ron Gilbert, der bereits in der 1990ern Spiele wie Maniac Mansion oder The Secret of Monkey Island geschrieben hat. Über eine Kickstarter-Kampagne, welche am 09. August beendet wurde, konnte das Spiel finanziert werden. Darüber hinaus wurden zahlreiche „Stretchgoals“ erreicht. So wird es eine Übersetzung des Spiels auf Französisch, Italienisch, Spanisch und Deutsch geben. Letztere wird von Boris Schneider-Johne übernommen, der bereits die deutsche Übersetzung der älteren Spiele von Ron Gilbert übernommen hatte. Außerdem wird es eine englische Sprachausgabe geben, sowie Portierungen auf mobile Geräte.

Das Spiel selbst lässt sich steuern wie ein damaliges Adventure, bietet jedoch fünf spielbare Charaktere, verschiedene Schwierigkeitsgrade, hunderte Schauplätze und mehrere Enden. Die getestete Demo auf der Xbox lässt sich dank Cursor halbwegs gewohnt steuern, wenngleich eine Maus oder eine Touchoberfläche besser geeignet gewesen wären. Man merkt dem Spiel deutlich an, dass es an die Zielgruppe gerichtet ist, die bereits mit den Adventures aus den alten Zeiten bei LucasFilm Games Spaß hatten. Besonders deutlich wird das durch ähnlichen Humor mit Anspielungen auf die alten Titel.

Nicht unbedingt etwas für Jeden, aber seine Zielgruppe kann das Spiel sicher überzeugen. Erinnerungen an die guten, alten Zeiten garantiert.

Der geplante Release ist im Januar 2017.

Nicht angespielt, aber kritisch beäugt:

Days Gone – Die Handlung ist in einer post-apokalyptischen Welt, zwei Jahre nach einer globalen Epidemie, angesetzt, in der es einzig darum geht, sein eigenes Überleben zu sichern und sich vor den Infizierten zu schützen. Das Open-World-Action-Adventure setzt dabei voll auf die Emotionen des Spielers, wenngleich man im gezeigten Trailer nicht zu viel verraten möchte, aber es ein Balanceakt zwischen Action und Tiefgründigkeit wird.

Bleibt nur zu hoffen, dass die frei begehbare Spielwelt den Spieler nicht zu sehr aus dem Geschehen reißt.

Leider wird das Spiel exklusiv auf der PlayStation 4 zu spielen sein, doch das werden die Fans des Genres spätestens seit The Last Of Us gewohnt sein.

Ein Release-Termin ist noch nicht bekannt.



Lost Ember – Bei Lost Ember handelt es sich um einen Indietitel, der vom Hamburger Team Mooneye Studios entwickelt wird. Dabei schlüpft man zunächst in die Rolle eines Wolfs und entdeckt die Natur. Allerdings kann man auch in die Rolle eines anderen Tieres schlüpfen sobald man diesem begegnet. Auf diese Art soll man die Geheimnisse einer vergangenen Zivilisation aufdecken und die Hoffnungen und Verluste verschiedener Kulturen erleben können.

Die Entwickler planen die Finanzierung via Kickstarter sobald sich 5000 Interessierte für den Newsletter auf der Homepage des Entwicklers angemeldet haben.

Code 7 – Das textbasierte Adventure wird vom Goodwolf Studio aus Bonn entwickelt. Dabei schlüpft der Spieler in die Rolle des digitalen Bewusstseins Alex, das einen Virus namens Code 7 aufhalten muss, das von einer künstlichen Intelligenz verbreitet wurde und die Auslöschung der Menschheit anstrebt. Doch nicht nur damit wird der Spieler konfrontiert. Auch die Suche nach der eigenen Realität wird einen Teil des Spiels ausmachen.

Finanziert werden soll das Projekt mittels einer Kickstarter-Kampagne, die bereits sehr bald starten soll.

Ansonsten...

Seit inzwischen einigen Jahren ist die Gamescom nicht nur die erste Anlaufstelle für Spiele in Deutschland, sondern auch für deutsche Webvideokünstler aus dem Spiele- und Technikbereich. Allen voran natürlich die Let's Player und Streamer unter diesen.

Der gute Gronkh war offensichtlich noch einmal gefragter als in den Jahren zuvor. Seine Auftritte bei diversen Publishern waren mehr als gut besucht und Hallen waren teilweise kaum noch zugänglich. Beim Außenstand von Bethesda Softworks am Samstag wurde die Schlange bereits nach einer halben Stunde nach Einlass in die Hallen geschlossen, damit in der geplanten Zeit alle Anstehenden an die Reihe kommen können. Hier haben die Sicherheitsmitarbeiter darauf geachtet, dass alle Eingänge in die Hallen erreichbar bleiben und, dass die Anstehenden eine halbwegs angenehme Wartezeit haben. Anders bei der Signing Area, die durch die anderen Besucher nur noch schwer passiert werden konnte. Nicht zuletzt hat auch die Anwesenheit der Betreiber des Kanals PietSmiet an ihrem Merchandising-Stand dazu beigetragen.

Darüber hinaus war ein besonders großer Ansturm bei Sturmwaffel (hihi, Ansturmwaffel, hihi) zu verzeichnen, der sich vor allem aus Besuchern mit grünem oder blauem Altersbändchen zusammengesetzt hat. Beim Stand von YouTube Gaming war man scheinbar mit dem Andrang derart überfordert, dass man den Videoproduzenten frühzeitig bitten musste, mit den Autogrammen zu beginnen, um die Schlange rechtzeitig abzuarbeiten.

Ich für meinen Teil habe mich nur für MafuyuX angestellt und das, obwohl ich seine Videos nur selten schaue, aber ich mich davon überzeugen wollte, ob er tatsächlich so abgehoben und arrogant ist, wie von vielen behauptet wird. Dem kann ich wirklich nicht zustimmen, denn er hat sich für all seine Zuschauer Zeit genommen und sie, im Gegensatz zu einigen anderen Videokünstlern, nicht herabschauend oder abwertend behandelt, sondern einfach als Menschen auf gleicher Ebene.

Den PayZed habe ich zufällig noch am Stand von LooterKings getroffen und freundlich begrüßt, ihn aber schnell weiterziehen lassen, obwohl er nach eigener Aussage nur noch wenig zu tun hatte. Aber schließlich möchte ich Niemanden bedrängen oder aufhalten. Man kann sich als Zuschauer schließlich nicht das Recht nehmen, über den Tagesablauf eines Videokünstlers zu bestimmen, vor allem, wenn diese hauptsächlich beruflich unterwegs sind.

Am Sonntag wurde ich beim Zuschauen und Zuhören eines C64-Musikauftritts von René Meyer, Gründer der Plattform MogelPower und Betreiber des Hauses der Computerspiele in Leipzig, angesprochen. Leider habe ich ihn aufgrund der Geräuschkulisse nicht verstanden, bevor er dann schnell verschwunden ist.

Die interessanteste Begegnung hatte ich allerdings am Samstag als ich nichts ahnend durch die Retroecke gelaufen bin und plötzlich neben Chris Hülsbeck, Musiker für Computerspiele wie etwa Monkey Island, The Great Giana Sisters oder Turrican, stand. Schüchtern habe ich ihn angesprochen und wir haben uns kurz unterhalten. Danach hat er gefragt, ob ich mit ihm ein Foto machen wolle, was ich jedoch zunächst abgelehnt habe, aber schlussendlich doch gemacht habe.

Eine Peinlichkeit zum Schluss

Nach Ende der Gamescom haben wurde ich von Personen dazu überredet, mit ihnen gemeinsam ein griechisches Restaurant, das Alpha am Friesenplatz, aufzusuchen. Dort haben wir einige Stunden verbracht, bevor ich dann um 23:30 Uhr die Heimreise nach Dortmund angetreten habe. Mit einer kleinen Gruppe haben wir uns dann zum Hauptbahnhof bewegt, bevor ich dann mit einer weiteren Person in den RE1 eingestiegen bin. Zu unserer Unterhaltung saßen neben uns ein paar Betrunkene, die nach dem Besuch der Gamescom wohl noch ihre Traumfrau finden wollten und ihren Frust in Alkohol ertränkt haben. Die Mitreisende musste in Duisburg aussteigen und ich nutzte die Gelegenheit in die S-Bahn umzusteigen. Es war die letzte S-Bahn, die vor Betriebsschluss fahren sollte. Die Fahrt verlief ruhig und es war bereits nach 01:00 Uhr. Ich zählte rückwärts die Minuten bis zur Ankunft und bemerkte erstmals wirklich den Stress der vergangenen Tage. Und natürlich kann man sich denken, was nun passieren wird. Kurz vor Ankunft bin ich im Zug in Bochum eingeschlafen und erst nach meiner Ausstiegshaltestelle, kurz vor dem Dortmunder Hauptbahnhof wieder aufgewacht. Wie bereits erwähnt, handelte es sich dabei um die vorerst letzte S-Bahn. Die nächste würde erst in zweieinhalb Stunden abfahren.

Ich dachte mir also, ich sei besonders schlau, wenn ich einen Regionalzug in zurück in Richtung Duisburg nehme und dann in Essen in eine S-Bahn steige, welche wieder in Richtung Dortmund fährt. Das habe ich zumindest den aushängenden Fahrplänen entnommen. Im Regionalzug habe ich dann mein bereits entladenen Smartphone-Akku aufgeladen und wollte den Plan verifizieren. Leider schien mir aber nicht aufgefallen zu sein, dass die besagte S-Bahn nur am Wochenende fährt. So war ich gezwungen bis nach Duisburg zu fahren und dort 45 Minuten auf die erste S-Bahn zu warten. Letztlich haben mich diese zehn Minuten, die ich eingeschlafen bin, knapp drei Stunden gekostet. Also: Immer im Zug wach bleiben!

El Fazito

Die Gamescom ist ein wunderbarer Ort, um einige bekannte Gesichter wiederzusehen und einige neue Gesichter kennenzulernen. Voll ist es immer und man sollte immer daran denken, dass es keine YouTuber-Messe ist (denn dafür gibt es die inzwischen von der Gamescom getrennte Veranstaltung Videodays), sondern immer noch Spiele präsentieren möchte. Und das nicht nur dem Fachbesucher wie auf der E3, sondern direkt dem Nutzer. Dennoch stehen weniger Leute bei den Spielen an, wenn sie bei einem YouTuber anstehen. Und die YouTuber sind ja meist auch spieleaffin. Deswegen möchte ich mich gar nicht beschweren, denn das Verhältnis scheint ganz gut ausgeglichen zu sein.

Ich danke wieder einmal für diese sehr angenehme Messe, den Menschen, die ich dort treffen durfte und auch den Menschen, die dort gearbeitet haben und für Spiele, Stände, Shows und Sicherheit verantwortlich waren.

Hoffentlich sieht man sich im nächsten Jahr wieder.

PS: Denkt wirklich daran, nicht im Zug einzuschlafen!