

Gamescom 2017 • Ein Erlebnisbericht

quick-save.de/2017/08/gamescom-2017-ein-erlebnisbericht/

Sven Festag

28. August 2017



Wieder einmal Gamescom und wieder einmal viele Menschen, die sich durch die Hallen schieben oder stundenlang vor einem Stand hocken – für wenige Minuten Gameplay.

Wie bereits in den vergangenen Jahren fand die Gamescom in den Hallen der Kölnmesse statt. Lange Wege durch volle und stickige Hallen sowie Wartezeiten von fünf Stunden gehören dort zur Tagesordnung. Dennoch machen sich über 300.000 Menschen dorthin auf um die neusten Spiele testen zu können. Zum fünften Mal war auch ich dabei. Und weil es natürlich mehr zu sehen und zu zocken gibt, als es überhaupt möglich ist, habe ich mich für folgende Auswahl entschieden.

Far Cry 5 (Ubisoft, Release: 27.02.2018 für PC, PS4 und Xbox One)

Zu Beginn findet sich der Hauptcharakter mit seiner Begleitung auf einer Wiese wieder und steuert ein Dorf an. Dieses ist von religiösen Fanatikern besetzt und muss vom Spieler wieder zurückerobert werden. Zunächst stehen ihm dazu nur seine Fäuste zur Verfügung. In der Stadt angelangt lassen sich neben diversen Baseballschlägern auch Schusswaffen und Sprengladungen finden und benutzen. Für mich als PC-Spieler war es ein Graus, sich an die Steuerung mit dem PS4-Controller zu gewöhnen, sodass ich in den 30 Minuten diverse Tode erleiden durfte. Diese resultierten in lange Ladezeiten zum Laden des letzten Speicherpunktes. Immerhin gelang es mir dann doch, das Dorf wieder unter Kontrolle zu bekommen.

Das grafische und akustische Erlebnis war schon fast etwas aufdringlich und ließ

vergessen, dass die Demo noch gar nicht Open-World ist und so bin ich gleich aus dem begrenzten Bereich herausgefahren. Selbstverständlich fand ich mich erneut im Ladebildschirm wieder. Weder die Story noch die eigentlich Aufgabenstellung waren wirklich klar und auch die Zielanzeige auf dem Kompass haben nicht wirklich helfen können, sodass ich mich entschieden habe, die Umgebung zu erkunden. Diese ist wirklich schön ausgearbeitet und lädt mit diversen Lokalitäten zum Verweilen ein. Ich erwarte einen würdigen fünften Teil der Serie.



F1 2017 (Koch Media, Release: 25.08.2017 für PC, PS4 und Xbox One)

Das aktuelle Formel-1-Spiel von Codemasters wurde, wie auch schon der Vorgänger, am Gamescom-Freitag veröffentlicht und wurde mit viel Werbung, etwa auf großen Bannern oder im Gamescom-Magazin, angepriesen. Messebesucher durften das Erlebnis mit dem Formel-1-Lenkrad von Thrustmaster ausprobieren. Sogar in entsprechender Sitzposition. Während die Sitze ausreichend Platz geboten habe, war die Strecke zu den Pedalen selbst bei bester Einstellung dieser deutlich zu kurz.

Dennoch sieht das Spiel dem Vorgänger recht ähnlich, wenngleich die Lichteffekte und Schatten etwas hübscher aussehen. Das HUD hingegen sieht etwas unsauber aus und der Transparenzeffekt stört die Lesbarkeit der Informationen. Die echten F1-Wagen sind breiter und kleiner geworden, bieten darüber hinaus mehr Abtrieb und somit eine höhere Kurvengeschwindigkeit. Natürlich wollte ich das auch im Spiel ausprobieren, aber meine Demo-Strecke ist ausgerechnet Monaco gewesen. Direkt in der ersten Kurve hat mich Lewis Hamilton in den Reifenstapel geschoben. Glücklicherweise hatte der Mitarbeiter am Stand Mitleid und hat mich noch einmal fahren lassen. Dieser Versuch gelang mir etwas besser und ich konnte die drei Runden semi-erfolgreich beenden. Und ja, die Kurven können nun ein gutes Stück schneller gefahren werden. Gleichzeitig sind Gas und Bremse empfindlicher geworden, sodass die Räder schneller durchdrehen oder blockieren und eine sanftere Fahrweise nötig ist. Besonders auffällig ist aber, dass die

Soundeffekte noch einmal deutlich überarbeitet wurden und nun realistischer klingen als zuvor.

Die 3-Runden-Demo gibt nur Aufschluss über die Grafik, den Sound und die Steuerung. Ein Einblick in die einzelnen Spielmodi bleibt verwehrt, aber für den Karrieremodus ist eine große Verbesserung angekündigt. Wenn diese den Karrieremodus langfristig spielbar machen kann, sehe ich hier einen gelungenen Nachfolger in der Reihe der Formel-1-Spiele.

Life is Strange: Before the Storm (Square Enix, Release: 31.08.2017 für PC, PS4 und Xbox One)

Square Enix zeigt hier ein Prequel des originalen Life is Strange. Dieses wird jedoch nicht von den bisherigen Entwicklern, Dontnod Entertainment, sondern vom US-amerikanischen Studio Deck Nine produziert. Wie bereits der erste Teil wird das Spiel in mehreren Episoden erscheinen.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle der 16-jährigen Chloe Price, die nach dem Tod ihres Vaters und dem Umzug ihrer besten Freundin Max Caulfield eine rebellische Ader entwickelt hat und sich auf einer zwielichtigen Party in einer alten Scheune herumtreibt. Während die Band spielt, möchte Chloe sich ein T-Shirt kaufen, ist aber, wie zu erwarten, pleite. Immerhin findet sie ein paar unbewachte Flaschen Bier und greift sich sofort eine. Auch Frank Bowers, der lokale Ansprechpartner in Rauschmittelangelegenheiten, ist zugegen. Allerdings hat Chloe bei ihm, wie ebenfalls zu erwarten, Schulden und bekommt von ihm keinen Nachschub. Analog zum ersten Teil muss der Spieler auch hier wieder Entscheidungen treffen, die den weiteren Verlauf der Handlung bestimmen. Im Folgenden kann Chloe das Auto, aus dem die T-Shirts verkauft werden ins Rollen bringen und so ein Chaos verursachen. So kann sie nicht nur ein Stück Stoff, sondern auch noch einige grüne Papierscheine mitgehen lassen. Diese kann sie für sich behalten oder damit die Schulden bei Frank begleichen. Danach kann Chloe sich zur Bühne bewegen, allerdings nicht ohne das Bier eines fragwürdigen Mannes zu verschütten, der darauf gereizt reagiert. Da sie nun nicht mehr zur Bühne gelangen kann, begibt sie sich auf eine Empore, von der aus sie die Band sehen kann. Jedoch lauern ihr der Kerl und seine Gang auf und bedrohen Chloe, bevor Rachel auftaucht und ihr aus der Situation hilft. Daraufhin fliehen beide und werden verfolgt. Hat man Frank die Schulden bezahlt, hält er die Verfolger auf.

Die Steuerung hat sich im Vergleich zum Originaltitel nicht verändert. Allerdings wirkte die Grafik etwas schlechter als bisher, wenngleich der Grafikstil identisch ist. Besonders schade ist aber, dass Chloe eine neue Synchronstimme bekommen hat. Aufgrund des Streiks der Mitglieder der SAG-AFTRA war Deck Nine gezwungen, eine neue Synchronsprecherin zu engagieren, die in dieser Vereinigung aktiv ist. Die Dialoge und die Umgebung können dennoch mit dem Vorgänger mithalten. Ich erwarte hier ein solides und erneut sehr atmosphärisches Spiel, das aber vermutlich nicht an den ersten Titel heranreichen kann.

Uncharted: The Lost Legacy (Sony Interactive Entertainment, Release: 23.08.2017 für PS4)

In der Rolle der Chloe Frazer findet sich der Spieler auf einer Expedition in einer

archäologisch wertvollen Stadt wieder. Wäre sie nicht in Begleitung, würde ich eher an Tomb Raider denken als an den neusten Teil der Uncharted-Reihe. In einem Geländewagen geht es durch diversen Wildwuchs in Richtung eines alten Turms. Doch was hat es mit dem Turm und der Stadt auf sich? Wie kann man in den Turm gelangen und wieso gibt es in den Ruinen Springbrunnen? Nach einem elendig langen Ladebildschirm, habe ich mich, wie auch schon bei Far Cry, mit der Steuerung ein bisschen doof angestellt. Die Rätsel habe ich so nicht lösen können, sondern habe mich erneut mit dem Erkunden der Gegend vergnügt. Und die sieht ziemlich schnafte aus, um ehrlich zu sein. Noch besser als die Grafik mag mir der Bewegungsapparat der Charaktere gefallen, der einen überaus vernünftigen Anschein macht. So macht das Entdeckungsabenteuer gleich viel mehr Spaß, obschon auch hier die Demo aus dem Kontext gerissen wurde und auf eine sonstige Einführung verzichtet wurde. Da ich bisher keinen Teil der Reihe gespielt habe, spare ich mir an dieser Stelle ein umfassendes Urteil, zumal ich allerdings zugeben muss, durchaus Freude an der Demo gehabt zu haben.



Gran Turismo Sport (Sony Interactive Entertainment, Release: 17.10.2017 für PS4)

Beinfreiheit gab es hier, im Gegensatz zum Koch-Media-Stand, genug, nur die Sitze waren doch etwas eng. So könnte das Fazit zur Bequemlichkeit des Rennsitzes lauten. Aber hauptsächlich geht es natürlich um das Spiel. Platz genommen im Rennwagen ging es dann eine Runde um die Nordschleife. Grafisch präsentierte sich das Spiel sehr gut, bot jedoch keine Überraschungen.

Außerdem möchte ich zugeben, dass ich die Runde nicht geschafft habe und mich mehrmals gedreht habe. Während das ABS und die Traktionskontrolle ihren Dienst ordentlich verrichtet haben, griff die voreingestellte Lenkhilfe deutlich zu stark ins Geschehen ein und riss mich zweimal von der Strecke. Ansonsten konnte ich mir mit den Gegnern ein ordentliches Rennen liefern. Sie haben zwar versucht dagegen zu halten,

haben aber keine unfairen Manöver gestartet. Ein bisschen hat mir aber die Übersicht gefehlt, sodass ich gelegentlich übersehen habe, wenn ein Fahrzeug überrundet wurde und versucht hat, auszuweichen.

Es war insgesamt ein angenehmes Rennerlebnis, das mit etwas Feintuning in den Einstellungen auch noch einige Stunden und Runden länger gedauert haben könnte. Wenn doch der Sitz nur etwas bequemer gewesen wäre.

Forza Motorsport 7 (Microsoft Studios, Release: 03. Oktober 2017 für PC und Xbox One)

„Xbox One X Prototype“ steht auf dem kleinen Etikett der Konsole, auf der ich den jüngsten Teil der Forza-Motorsport-Reihe anspielen darf. Porsche 918 GT2 RS. Zwei Runden auf einer Strecke in Dubai. Fliegender Start. Die Gegnerstärke scheint nicht allzu hoch eingestellt zu sein. In der ersten Schikane überhole ich direkt zwei Fahrzeuge, die dem gekonnten Bremsmanöver nichts entgegenzusetzen haben. Ich nutze den Moment und erfreue mich an der Grafik, die alle anderen angetesteten Rennspiele in den Schatten stellt. Gleichzeitig bemerke ich, wie viel Fahrzeugkontrolle ich habe, obwohl ich die meisten Fahrhilfen deaktiviert habe. Jede Lenkbewegung wird genau so ausgeführt, wie ich sie eingegeben habe. So kann ich mich in den Kurven geschickt hinter dem Konkurrenten platzieren und auf der Geraden mithilfe des Windschattens zum Überholen ansetzen.

Genügend Power braucht der Rennspielenthusiast nicht nur unter der Haube seines virtuellen Autos, sondern auch im Rechner, falls er nicht lieber auf die Konsole ausweichen mag. Für mich auf jeden Fall die Überraschung im Bereich der Rennspiele.

Pro Evolution Soccer 2018 (KONAMI, Release: 12. September 2017 für PC, PS3, PS4, Xbox 360 und Xbox One)

Wie in den Jahren zuvor möchten die Japaner mit Pro Evolution Soccer dem Konkurrenten aus dem Hause Electronic Arts überlegen sein. Dieser verfügt jedoch über zahlreiche, exklusive Lizenzen vieler nationaler Ligen. Demnach müssen sich die Entwickler bei KONAMI etwas anderes überlegen und haben bisher in den spielerischen Aspekten überzeugen können. Und dort macht PES auch im aktuellen Teil einen guten Eindruck. Sowohl ein langsames Aufbauspiel, als auch schnelle Konter und lange Bälle sind probate Mittel, die zu Toren führen können. Die computergesteuerten Mitspieler erkennen das eigene Vorhaben und richten ihre Laufwege danach aus. Gleiches gilt für die Gegner, die das natürlich auch können und alles tun, um den Angriff zu unterbinden. Die Bewegungen der Profis wirken flüssig und auch die Gesichtsmodelle sind noch ein Stück realistischer geworden. Allerdings sieht der Motion-Blur-Effekt an einigen Stellen doch schon arg matschig aus und bleibt zudem im Szenenwechsel gern hängen. Auch der Rasen kann wenig überzeugen. Dieser sieht nicht im Geringsten aus wie floraler Wuchs, sondern erinnert an grünen Tartanboden. Die Menüs sind wie auch in den Vorjahren detailliert und lassen viel Platz für Einstellungen und taktische Spielereien, sind aber auch weniger intuitiv als die des EA-Pendants. Spielerisch kann PES 2018 sicher überzeugen und macht einen weiteren Schritt nach vorn, aber die Grafik sieht eher schlechter aus als in den Vorgängern. Letztlich wird wohl FIFA nicht zuletzt dank der Lizenzen und des Ultimate-Team-Modus Marktführer bleiben.



Code 7 (Goodwolf Studio, Release: 22.09.2016 für PC)

Wie schon im Vorjahr hatte das Bonner Entwicklerstudio einen Bereich im Indie Arena Booth und präsentierte dort ihr Textadventure Code 7. Als spielbare Version diente dabei die Episode 0, die auch kostenlos auf Steam zur Verfügung steht. Der Hauptcharakter Alex hat sein Gedächtnis verloren und weiß nicht, wo er sich aktuell befindet. Allerdings steht ihm ein Computerterminal zur Verfügung, das mittels verschiedener Befehle gesteuert werden kann. So kann er auch Kontakt zu Sam aufnehmen, die ebenfalls an einem unbekanntem Ort ist. Im weiteren Verlauf erklärt Sam Alex, dass er sie rekrutiert hat und, dass sie sich auf einer Mission befinden. Allerdings ist auch der Rest des Teams verschwunden. Im Gegenzug hilft Alex Sam über das Terminal, sodass sie Zugang zu weiteren Räumen erhält oder Nachrichten manipuliert, um feindlich gesinnte Überwachungsroboter umzulenken. Schließlich findet Sam die Leichen des gesamten Teams, auch die von Alex, der nun versucht, Sam so schnell wie möglich zur Flucht zu verhelfen, als sie plötzlich von den Robotern verfolgt wird.

Der Grafikstil des Spiels erinnert an ein postapokalyptisches Science-Fiction-Szenario und unterstreicht damit die Handlung. Auch die Musik trägt zur Stimmung bei. Natürlich ist die Spielmechanik auf das Eingeben der Texte beschränkt, aber es gibt dennoch einige Rätsel zu lösen, die sowohl Aufmerksamkeit als auch eine gute Reaktionszeit benötigen. Obwohl ich eigentlich ein solches Setting gar nicht so gern mag, hat mir Code 7 gut gefallen. Das liegt aber vorrangig an der spannenden Geschichte.

Blind (Tiny Bull Studios, Release: noch nicht bekannt)

Eine Oculus Rift auf dem Kopf und ein bewegungssensitiver Controller in jeder Hand. Damit stimmt schon einmal die nötige Ausstattung für dieses Adventure. Der Spieler nimmt dabei die Rolle eines durch einen Unfall erblindeten Charakters ein, der sich anhand von Geräuschen ein Bild des Raumes machen kann. Keine Farben oder Details, aber zumindest die Umrisse der Objekte sind ersichtlich. Doch das Bild bleibt nicht dauerhaft, sondern nur für wenige Augenblicke. Daher ist es umso wichtiger, sich zu

erinnern und sich auf das eigene Gehör zu verlassen. Einmal an die temporäre Blindheit und die Steuerung gewöhnt, beginnt der Psycho-Thriller. Der Spieler findet sich eingesperrt in einem Raum wieder. Um in den nächsten Raum zu gelangen, müssen erst einmal verschiedene Rätsel gelöst werden. Sofern man die Standorte der Rätsel im Raum finden kann. Das stellt aber normalerweise kein Problem dar. Die Rätsel erfordern aber Geschick und Konzentration. In Kombination mit der ermüdenden Wirkung der VR-Brille war ich dann doch froh, als die Demo zu Ende gewesen ist. Entgegen meiner Erwartung bin ich von Motion Sickness verschont geblieben, musste aber feststellen, dass das Spiel nur in kleinen Schritten spielbar ist, da das Rundumerlebnis doch an den Kräften zehrt, zumal die Steuerung noch etwas hakelig ist. Für mich ist das eher nichts, aber als Freund von dunklen Psycho-Adventures und Besitzer einer Oculus Rift kann man damit sicher seine Freude haben.

Unforeseen Incidents (Backwoods Entertainment, Release: 2017)

Die Stadt Yelltown hat bereits einige Katastrophen erlebt und auch jetzt steckt sich wieder in einer. Dieses Mal ist es das Yelltown-Fieber, das umhergeht und derart ansteckend ist, dass Häuser und Wohnungen im Krankheitsfall in Quarantäne bleiben müssen. Bereits tausende Infizierte gibt es und niemand weiß, woher diese Krankheit kommt. Viel schlimmer noch: Niemand weiß wie man sie kuriert. Nur durch Zufall stößt Harper Pendrell, ein örtlicher Angestellter bei einem Schrottplatz, auf die Hintergründe dieser Geschehnisse. Praktischerweise trägt er, wie es bei Handwerkern wohl so üblich ist, stets sein Multifunktionswerkzeug bei sich. Dieses wird sich sicher noch als nützlich erweisen. Die gezeichneten Szenen und Charaktere haben ein markantes Aussehen ohne dabei kindlich oder verspielt zu wirken. Leider waren in der Demo noch nicht alle Dialoge vertont, aber zumindest die englischsprachige Synchronisation weiß zu überzeugen und unterstreicht die Charaktere. Gleiches gilt für den Inhalt. Auch eine deutsche Lokalisation ist auch geplant. Wirklich innovativ ist das Point-and-Click-Adventure mit Sicherheit nicht, aber die Story klingt nicht uninteressant. Ich bin gespannt.

Reverse: Time Collapse (Meangrip Game Studios, Release: 10/2017 für PC)

Edward McCainet lebt in einem futuristischen Loft in New York. Wobei... Eigentlich ist es gar nicht futuristisch, denn wir schreiben das Jahr 2047. Zufälligerweise ist er Wissenschaftler und experimentiert an der Entwicklung von Zeitmaschinen. Doch aktuell hat er ein dringendes Problem. Weil er seine Rechnungen nicht bezahlen kann, wird seine verfügbare Infrastruktur auf ein Minimum reduziert und er in seiner Wohnung festgehalten bis er die ausstehenden Zahlungen vorgenommen hat. Ein Segen des Smart Home. Was würde er nur dafür geben, seine verstorbene Ehefrau Patricia wiederzusehen?

Edward ist nur einer von drei spielbaren Charakteren. Neben ihm gibt es noch die CIA-Agentin Jane Austen und den Journalisten der New York Times Patrick Cane. Darüber hinaus findet die Handlung in verschiedenen Zeitlinien, wie dem Anschlag auf US-Präsident Kennedy oder dem Flugzeugangriff auf das World Trade Center, statt. Erkenntnisse müssen also über die Zeitlinien hinaus vom Spieler transferiert werden, sodass alle Charaktere mit ihren einzelnen Fähigkeiten am Lösen eines Rätsels beteiligt sein können. Und damit noch nicht genug. Der Spieler selbst darf über eine Smartphone-

App mittels Augmented Reality als Charakter des Spiels agieren und von dort aus die Geschichte vorantreiben.

Im 15-köpfigen Team befinden sich sogar Designer und Entwickler, die bereits an Spielen wie Die Sims 3, Uncharted 3 oder The Last of Us gearbeitet haben. Sowohl die Geschichte als auch das Spielprinzip klingen überaus interessant. Die Tatsache, dass an dem Projekt erfahrene Leute sitzen, steckt die Erwartungen hoch. Hoffentlich nicht zu hoch.



Jedes Jahr kommen Menschen nicht nur aus Deutschland angereist um die Atmosphäre der Gamescom zu erleben. Diese ist nicht nur auf das Antesten von Neuheiten oder Abgreifen von Werbegeschenken beschränkt. Viel mehr hat es sich zu einem Treffpunkt verschiedenster Interessensgemeinschaften und Communitys entwickelt. So kenne ich die Gamescom und dennoch bot diese Ausgabe für mich ein Novum. Erstmals durfte ich mit einem Presseticket, welches neben früherem Einlass in die Messehallen auch Zugang zum Pressezentrum (in dem Teile dieses Beitrags entstanden sind) sowie zur Business Area ermöglicht, herumlaufen.

Ein bisschen erschrocken war ich als ich am Xbox-Stand das Spielgeschehen verfolgte und plötzlich von einem Mitarbeiter angesprochen wurde, ob ich von der Presse sei. Noch bevor ich darauf antworten konnte, bin ich in eine Kuppel geschickt worden, in der ich, abgesehen von dem dort sitzenden Mitarbeiter, allein Forza Motorsport 7 testen durfte.

Richtig professionell wird es dann aber tatsächlich in der Business-Area. Abseits der Bühnenshows und der kreischenden Menge davor herrscht hier eine ruhige Atmosphäre. Das genaue Gegenteil der Entertainment Area. Die meisten Stände sind hier, wenig spektakulär, hinter großen Trennwänden versteckt. Zutritt nur mit Termin. Der vermutlich auffälligste Stand ist der von Games/Bavaria aufgebaute Biergarten gewesen. Hier haben sich bayerische Entwickler zusammengetan und einen gemeinsamen Treffpunkt errichtet, um dort ihre Spiele zu präsentieren und in typischer Umgebung mit Presse- und

Fachbesuchern in Kontakt zu treten. Durch glückliche Umstände kam es dazu, dass ich dort zwei Stunden dort verbracht habe, während ein passionierter Entwickler der Travian Games GmbH von seinem neuen Rennstrategiespiel und seinem Werdegang als Spieledesigner erzählt hat. Auf eine Brezel habe ich allerdings verzichtet.

Ein ähnliches Erlebnis erfuhr ich tags darauf als ich im Indie Arena Booth das Spiel Reverse: Time Collapse angespielt habe und plötzlich der CEO des Entwicklerstudios neben mir stand und eine Stunde von den diversen Features und Inspirationen erzählte, bevor er mir eine Handvoll Pressematerial in die Hand gedrückt hat.

Einerseits war es eine Gamescom wie die bisherigen, andererseits habe ich viele neue Eindrücke sammeln dürfen. Insbesondere die kleinen Entwickler, die im Schatten der Shows, die die großen Publisher veranstalten, versuchen Aufmerksamkeit für ihr Projekt zu bekommen, sind mir besonders in Erinnerung geblieben. Für mich ist daher das Gespräch im Biergarten ein Highlight gewesen. Und weil ich gerade schon so begeistert von den Indie-Projekten bin: Mein Lieblingsspiel von der diesjährigen Auflage der Gamescom ist auf jeden Fall Reverse: Time Collapse. Auf bald!

Zusätzliche Quellen: **Kotaku**