

Gamescom 2018 • Eine kleine Übersicht

 quick-save.de/2018/08/gamescom-2018/

Sven Festag

27. August 2018

Die Gamescom 2018 ist vorbei und neben dem Bewundern von Menschenmassen und Warteschlangen wurde natürlich auch gespielt. Einige Spiele-Neuheiten möchten wir vorstellen.

Das letzte Wochenende im August war wieder einmal für die weltweit größte Videospielemesse, der Gamescom in Köln, reserviert. Zwischen vollen Gängen fanden sich aber auch zahlreiche Stände, die ihre Neuheiten präsentiert haben. Da es aber schier unmöglich ist, sämtliche Spiele auszuprobieren, folgt hier eine kleine Auswahl.

Truck Driver (SOEDESCO, 2019)

In *Truck Driver* ist der Name Programm. Wir spielen einen LKW-Fahrer, der seine Fracht pünktlich und sicher von einem Ort zum anderen befördern muss. Dabei beginnen wir zunächst als Angestellter einer Spedition, bevor wir uns später selbstständig machen können. Im Gegensatz zu anderen LKW-Simulationen spielt auch eine soziale Komponente eine Rolle. Es ist wichtig, sich zunächst als lokale Firma einen guten Ruf zu erarbeiten.

Die Demonstrationsversion zeigte einen aktuellen Entwicklungsstand, der hinsichtlich Grafik und Funktionsumfang deutliches Potential zeigt. Schwächen waren hingegen bei der Steuerung und Fahrphysik deutlich zu erkennen. Hier ist der Euro Truck Simulator 2 klar stärker, zumal er auch über eine etablierte Community verfügt. Gleichzeitig ist aber auch starker Konkurrent wünschenswert.

Der Simulator wird für Windows, PlayStation 4 und Xbox One erscheinen.



Bild: [FANDOM-Gamescom-2018-Tuesday-039](#) | [Tim Bartel](#) | [CC BY-SA 2.0](#)

Deliver us the Moon (KeokeN Interactive, 28.09.2018)

Die Ressourcen der Erde sind weitgehend aufgebraucht. Mit einer speziellen Mikrowellentechnologie hat es die World Space Agency möglich gemacht, vom Mond Energie drahtlos zur Erde zu senden, doch eines Tages stoppt die Übertragung. Einige Jahre vergehen und der letzte, auf der Erde befindliche Astronaut muss auf eine waghalsige Mission zum Mond antreten, um die Verbindung wiederherzustellen. Ganz auf sich allein gestellt ist er dabei aber nicht. Sein Begleiter, der Roboter ASE, unterstützt ihn auf diesem Abenteuer.

Überzeugen konnte das Adventure in der Gamescom-Demo, das den Beginn der Mission auf der Erde umfasste, mit einer überzeugenden und detailliert ausgearbeiteten Grafik, stimmigen und fordernden Rätseln sowie einer packenden Atmosphäre.

Deliver us the Moon wird ausschließlich für Windows erhältlich sein.

Steel Rats (Tate Multimedia, 2018)

Wir befinden uns in einer alternativen Welt, dem Retro-Futurismus der 1940er Jahre. Coastal City wird von Schrottrobotern heimgesucht und eine vierköpfige Motorrad-Gang hat es sich zur Ausgabe gemacht, die Stadt zurückzuerobern. Jeder von ihnen fährt eine andere Maschine. Jede von ihnen verfügt über unterschiedliche Eigenschaften und Waffen, die nötig sind, um die bösartigen Stahlmonster zu zerstören.

Das 2,5D-Motorrad-Adventure sah in der Demo-Version optisch nicht nur gut aus, sondern kann auch mit einer klugen Spielmechanik beeindrucken. Die Steuerung ist daher zu Beginn gewöhnungsbedürftig, aber die interessanten Aufgaben und Kampfsequenzen können das wieder wettmachen.

Veröffentlicht wird *Steel Rats* auf Windows, PlayStation 4 und Xbox One.



Bild: QUICK-SAVE.de

The Gardens Between (The Voxel Agents, 20.09.2018)

Arina und Frenndt sind beste Freunde und erleben auch dieses Abenteuer gemeinsam. Gesteuert wird jedoch keine der beiden Charaktere. Stattdessen übernimmt der Spieler die Kontrolle über die Zeit und kann einzelne Aktionen anstoßen, die dann entsprechend Auswirkungen auf die Zukunft haben. Jedes Level spielt auf einer fliegenden Insel, deren Gipfel es zu erklimmen gilt und auf der es ein Stück der Geschichte zu entdecken gibt. Während die kindliche Grafik einladend aussieht und das Spiel für alle Altersgruppen zugänglich macht, ist die Spielmechanik dem entgegen komplexer und setzt ein grundlegendes Verständnis von Aktion und Reaktion in einem zeitlichen Rahmen voraus. Des Weiteren ist die Steuerung nicht von Beginn an intuitiv, aber durchaus schnell verinnerlicht.

Das Puzzle-Adventure der australischen Entwickler wird für Windows, Xbox One, PlayStation 4 und Nintendo Switch zu haben sein.

Velocity Rage (MysticGG, Q1 2019)

In *Velocity Rage* treffen Rennfahren und Sammelkarten aufeinander. Jede Karte repräsentiert eine Fähigkeit, die auf der Strecke eingesetzt werden kann. Vor dem Start können acht Items am Boliden installiert werden, von denen auf der Strecke vier zur Auswahl stehen. Wird eine Aktion eingesetzt, wird sie zufällig durch eine zuvor inaktive ersetzt. Obwohl einige Fähigkeiten in der Einzelspieler-Kampagne freigeschaltet werden müssen, liegt der Fokus auf dem Mehrspielermodus, der sowohl lokal als auch online agiert.

Grafisch macht das Strategie-Rennspiel in der Vorabversion einen soliden Eindruck und auch die Steuerung ist selbsterklärend. Mehr Action als Mario Kart oder Blur können auf jeden Fall für unterhaltsame Abende allein oder mit Freunden sorgen. Das Bilden von

Teams, die gegeneinander antreten, ist aber nicht möglich.

Geplant ist zunächst eine Early-Access-Phase für Windows, Versionen für die Konsolen sollen aber folgen.



Bild: Besucher spielen Ride 3 – Gamescom 2018 | Marco Verch | CC BY 2.0

Ride 3 (Milestone, 08.11.2018)

Sportbike oder Tuningmaschine? Rennstrecke oder Bergpass? Dem Fan motorisierter Zweiräder stehen zahlreiche Möglichkeiten offen, seine Begeisterung auszuleben. Es können mehr als 200 Motorräder auf 30 Strecken gefahren und mit über 500 Anbauteilen personalisiert gestaltet werden. Im kapitelbasierten, non-linearen Einzelspielermodus können des Weiteren über 50 Zeitschriften freigeschaltet werden, in denen die Historie und Kultur der Motorräder detailliert wiedergegeben werden.

Die Optik der Messe-Demo macht einen ordentlichen Eindruck, die Maschinen verfügen über viele Details. Um die Strecke herum fehlt es aber an ebendiesen. Während die Steuerung simpel und intuitiv ist, reagiert aber etwas zäh und lässt das Handling klobig wirken. Hier besteht noch Nachholbedarf.

Für den eigenen, virtuellen Fuhrpark ist ein PC mit Windows, eine PlayStation 4 oder eine Xbox One nötig.

neo cab (Fellow Traveller, 2019)

Lina ist die letzte menschliche Taxifahrerin auf den Straßen von Los Ojos. Plötzlich verschwindet ihre einzige Freundin und sie ist in der fremden Stadt auf sich allein gestellt. Ihre beste Chance sie wiederzufinden, besteht darin, ihren Job weiterzuverfolgen, zu den Fahrgästen eine emotionale Bindung aufzubauen, sie zu befragen und die Puzzleteile der Geschichte zusammenzusetzen. Gleichzeitig muss Lina aber auch auf ihre Finanzen und ihr eigenes mentales Wohlbefinden achten.

Die futuristisch-dystopische, statische Grafik sorgt für eine ruhige, fast bedrückende Atmosphäre, die die geheimnisvolle Geschichte unterstützt und den Drang nach

Menschlichkeit in einer kalten, automatisierten Welt unterstreicht. In der Demo konnten die zentralen Bestandteile wie das Dialogsystem und seine emotionalen Auswirkungen ausprobiert werden. Diese waren angesichts des übrigen Entwicklungsstandes schon weit fortgeschritten.

Das emotionale Survival-Adventure wird unter Windows, MacOS und Linux spielbar sein.

Dead End Job (Headup Games, 2019)

In der Rolle von Hector Plasm, dem führenden Experten für die Bekämpfung zieht der Spieler durch prozedural generierte Räume, in denen er die Geister zunächst ohnmächtig schießt und letztlich einsaugt. Dabei gibt es auch zusätzliche Ziele, deren Erfüllung zusätzlich belohnt wird. So zum Beispiel das Beschützen von Zivilisten. Gelegentlich sind auch Objekte zu finden, die dem Spieler helfen, aber auch schaden können und so den Verlauf zusätzlich beeinflussen können. Jeder getötete Geist und jedes erfolgreich abgeschlossene Ziel wird mit Geld belohnt, das in unregelmäßigen Abständen gegen Upgrades eingetauscht werden kann.

Die Demo-Version des Roguelite-Rollenspiels konnte mit hübscher, wenn auch noch nicht ganz ausgearbeiteter, Grafik im Stil der 90er und witzigen Einwüfen der Charaktere überzeugen und erinnert an eine Mischung aus dem Ghostbusters-Film und The Binding of Isaac. Wie das Genre verspricht, werden die Level zunehmend schwerer und erfordern Taktik, Geschick und eine schnelle Reaktion.

Ein lokaler Koop wurde nicht präsentiert, ist aber für das fertige Spiel geplant. Dieses soll für Windows, PlayStation 4, Xbox One und die Nintendo Switch erscheinen.



Bild: QUICK-SAVE.de

Can't Drive This (Pixel Maniacs, Q4 2018)

Strecke bauen und darauf fahren. Das ist kein neues Konzept. Es sei denn, es passiert gleichzeitig. In diesem Multiplayer-Spiel hat ein Mitspieler die Kontrolle über das Fahrzeug, der andere über die Strecke. Diese existiert nämlich zu Beginn noch nicht und

wird erst nach Rennstart gebaut. Und zwar möglichst zügig und fahrbar. Wird der Wagen zu langsam oder stoppt gänzlich, ist die Fahrt vorbei.

Freundschaften von bis zu viel Mitspielern können lokal oder online auf die Probe gestellt werden. Simple Grafik und einfache Steuerung machen *Can't Drive This* zu einem spaßigen Titel für Anfänger und Fortgeschrittene. Etwas mehr Varianz in der Umgebungsgestaltung ist aber wünschenswert.

Das Bau- und Rennspiel ist bereits in der Early-Access-Phase und auf Windows, MacOS und Linux spielbar.

The Textorcist (Headup Games, N/A)

Ray Bibbia ist Exorzist und versucht seine Stadt zu retten, indem er sie von Teufeln und Dämonen befreit, während er gleichzeitig mit seiner eigenen Vergangenheit kämpfen muss, die ihn einholt. An jeder Ecke lauern Gefahren, denen er sich allein stellen muss. Gesteuert wird Ray mit Tastatur oder Gamepad, jedoch wird der Gegner nicht klassisch beschossen. Stattdessen müssen Sprüche abgetippt werden, die ihm Schaden zufügen und ihn schließlich ausschalten.

Spieler auf der Tastatur geben den Text einfach ein, am Gamepad stehen zwei Buchstaben zur Auswahl, die mittels der Schultertasten eingeloggt werden. Im Vergleich ist das ein großer Vorteil, zumal die Buchstaben auch dann noch sichtbar sind, wenn der Gegner den einzugebenden Text eigentlich überdeckt hat. Falsche Eingaben bestrafen den Spieler mit dem Löschen der zuvor eingegebenen Zeichen.

Bei Pixelgrafik in die Tasten hauen können Computerspieler mit Windows oder MacOS, sowie Besitzer eine Xbox One, PlayStation 4 oder Nintendo Switch.



Bild: QUICK-SAVE.de

Metro Exodus (Deep Silver, 22.02.2019)

Basierend auf dem Roman *Metro 2036* von Dmitri Gluchowski geht die Geschichte um Artjom weiter. Inzwischen ist es Frühling geworden und er zieht mit den verbündeten

Spartanern weiter ostwärts. Neben den Mutanten lauern in der Wolga-Region auch Banditen und religiöse Fanatiker, dem ihm das Leben schwer machen wollen. Doch werden die Spartaner dort finden, wonach sie suchen?

Die detailreich gestalteten Landschaften und Gebäude sahen in der Gamescom-Demo bereits wirklich schön aus. Lediglich die Steuerung war noch nicht ganz optimiert, wobei der Fehler auch bei der Hardware oder in den Einstellungen liegen könnte. Der kurze Vorgeschmack deutet aber auf eine würdige Fortsetzung der Reihe hin.

Windows-, PlayStation-4- und Xbox-One-Spieler werden den dritten Teil der Serie spielen können.

Lonely Mountains: Downhill (Megagon Industries, 2019)

Auf in die Berge und ab auf den Sattel des Mountainbikes. Auf verschiedenen Fahrrädern mit unterschiedlichen Eigenschaften können Spieler talwärts fahren und dabei Abkürzungen und versteckte Orte zu finden. Jeder kann also selbst entscheiden, ob er die Landschaft erkunden oder gegen die Bestzeit antreten möchte.

Obwohl die Gestaltung der Umwelt einen comic-artigen Stil aufweist, lädt sie dank hübsch ausgestalteter Licht- und Schatteneffekte nicht nur zum Rasen, sondern auch zum Verweilen ein. Die Steuerung des Fahrrads ist präzise und direkt und vermittelt gemeinsam mit der Physik ein ansprechendes Fahrgefühl.

Selbst in die Pedale getreten werden kann auf Windows, MacOS und Linux.



Bild: QUICK-SAVE.de

Colorful Darkness (Piñata Punch, Q4 2018)

In dieser dystopisch-futuristischen Welt agiert der Spieler als Seiko Shiro, einem Hacker, der für die Polizei arbeitet, aber auch selbst gelegentlich in Konflikt mit dem Gesetz gerät. Auch dieses Mal bittet ihn Inspector Jack Fearon um Mithilfe. Daher steht neben den klassischen Elementen des Point-and-Click-Adventures auch der Umgang mit dem Terminal im Vordergrund. Ein besonderes Augenmerk liegt darauf, einen möglichst

realistischen Eindruck vom Eindringen in Computersysteme zu vermitteln. Daher finden die Hacking-Sequenzen konsequenterweise in einem Linux-Terminal statt.

Die Steuerung ist einfach und selbsterklärend, ein abstrakter, düsterer Grafikstil unterstreicht die Atmosphäre. Aufschluss über den weiteren Verlauf der Handlung gibt die spielbare Gamescom-Version aber nicht.

Die Idee stammt aus einem Game Jam, die einer der schweizerischen Entwickler mit einem insgesamt vierköpfigen Team weiter verfolgt.

Northbound (Dissatisfied with Badgers, N/A)

Ein guter Weg, seinen Alltag zu vergessen, ist ein Roadtrip. Und warum nicht gleich die Gelegenheit nutzen, die Freunde aus der Kindheit einzuladen und gemeinsam in Erinnerungen zu schwelgen? Noch schnell die letzten Sachen in den alten VW-Bus gepackt und es geht los. Doch schnell wird klar, dass sich in den letzten Jahren viel verändert hat.

Das Adventure startete als Bachelor-Projekt von zwei Game-Design-Studenten der Züricher Hochschule der Künste. Nach dem Abschluss haben sie die Arbeit an dem Spiel fortgesetzt.

Sowohl die Optik als auch die Atmosphäre erinnern ein wenig an das 2016 von Campo Santo veröffentlichte Spiel *Firewatch*.

Northbound befindet sich noch in einer frühen Entwicklungsphase, angesichts der Demo und des Genres ist eine Veröffentlichung am PC sehr wahrscheinlich.

Trüberbrook (Headup Games, Q1 2019)

Der junge Physikstudent Hans Tannhauser ist aktuell damit beschäftigt, seine Doktorarbeit fertigzustellen, als er überraschend eine Reise in das Dorf Trüberbrook gewinnt. Um etwas Abstand von seiner Arbeit zu gewinnen, nimmt er den Gewinn an und fliegt nach Deutschland. Doch kurz nach seiner Ankunft wird in sein Zimmer eingebrochen und es werden Dokumente gestohlen. Wer könnte das gewesen sein? Und ist er vielleicht gar nicht zufällig dort?

Auffällig bei Trüberbrook ist spezielle Grafik der einzelnen Szenen. Diese werden nicht gezeichnet, sondern als Miniaturmodelle gebaut, bevor sie dreidimensional eingescannt und digital nachbearbeitet werden. Besonders die Licht- und Schatteneffekte profitieren davon. Auch die angestrebte Atmosphäre der 1960er Jahre wird so erreicht.

Das Point-and-Click-Adventure wird für Windows, MacOS, Linux, PlayStation 4, Xbox One und Nintendo Switch entwickelt. Spätere Versionen für Android und iOS sind geplant.



Bild: QUICK-SAVE.de

Dakar 18 (Deep Silver, 11.09.2018)

Die Rallye Dakar fand ursprünglich auf der Strecke zwischen Paris und Dakar statt, wird heute aber in den Wüsten der ganzen Welt ausgetragen. Das macht das Rennen aber nicht weniger anspruchsvoll für Mensch und Maschine. Die Ausfallquote ist hoch, Chancen auf einen Sieg gering, aber dennoch omnipräsent. In *Dakar 18* können wir das Steuer selbst in die Hand nehmen und uns unseren Weg durch die Landschaft bahnen. Hilfestellung gibt es lediglich von unserem Beifahrer, der uns die Richtung zum nächsten Etappen-Kontrollpunkt weisen kann.

Die Grafik macht einen ordentlichen Eindruck, ist aber von einem aktuellen Stand ein gutes Stück entfernt. Die Steuerung des Autos fällt aber leicht, leider schon zu leicht. Ein Auto mit Vollgas über starke Unebenheiten fahren zu können, ohne dabei gegenlenken zu müssen, ist nicht einmal für ein spezielles Rallye-Auto realistisch. Außerdem hat sich der Beifahrer als wenig hilfreich erwiesen, als er eine Richtung vorgab und er nach wenigen Hundert Metern in diese Richtung den Faden verlor und meinte, es sei besser umzukehren.

Selbst in die Wüste geschickt werden Spieler mit Windows, Xbox One und PlayStation 4.

Bee Simulator (Varsav Game Studios, Q4 2018)

Wer wollte nicht schon immer einmal wie eine Biene durch die Lüfte fliegen? Das ist mit dem *Bee Simulator* jetzt möglich. Zu ihren Aufgaben als Biene zählt es, Blüten anzufliegen und Nektar zu produzieren. Gleichwohl muss sie sich gegen Feinde, wie etwa Wespen, durchsetzen und auch den eigenen Bienenstock verteidigen.

Nicht nur die Optik, sondern auch die detaillierte Umgebung mit einer gelungenen Skalierung, fallen dabei positiv ins Auge. Weniger gelungen ist das rudimentäre Kampfsystem, das aus einem simplen Reaktionstest besteht, aber so für die gesamte Familie geeignet ist. Darüber hinaus soll es eine Handlung geben, die den eher schnöden

Alltag der Biene erweitern soll.

Für ein Leben im Bienenstock muss ein Windows-PC, eine PlayStation 4, eine Xbox One oder eine Nintendo Switch vorhanden sein.



Bild: QUICK-SAVE.de

Lost Ember (Mooneye Studios, Q1 2019)

Die Menschheit ist verschwunden, längst herrscht wieder die Natur über den Lebensraum auf der Erde. Doch was genau hat zum Verschwinden des Homo sapiens geführt? Ein Wolf macht sich auf den Weg, diese Frage zu beantworten. Begleitet wird er von einem kleinen, roten Licht, das ihm nicht nur den Weg zeigen kann, sondern ihn auch den Körper anderer Tiere übernehmen lässt, um sich die Hindernisse der Natur zu überwinden.

Optisch sehen Flora und Fauna wirklich gut aus, auch wenn noch ein letzter Feinschliff fehlt. Gleiches gilt für die Geräuschkulisse. Das schmälert jedoch nicht die Erwartung auf ein schönes Abenteuer.

Das Exploration-Adventure des Hamburger Entwicklerstudios erscheint für Windows, PlayStation 4 und Xbox One.

Tied Together (Headup Games, N/A)

Tied Together ist ein Jump 'n' Run, das im Multiplayer mit bis zu vier Spielern lokal gespielt werden kann. Dabei sind sämtliche Charaktere mit einem Seil verbunden und müssen zusammenarbeiten, um die einzelnen Level zu meistern. Sie verfügen dazu neben Laufen und Springen über die Fähigkeit, sich in den Boden einzugraben und so die übrigen Monster vor dem Sturz in die Tiefe zu bewahren. Die zu absolvierenden Abschnitte hängen dabei von der Anzahl der Spieler ab und werden dementsprechend zunehmend schwieriger. Schließlich müssen sich auch mehr Spieler koordinieren. Familie und Freunde können sich stundenlang in den einfachen bis bockschweren Rätseln und der niedlichen Comic-Grafik verlieren und dabei ihren Emotionen freien Lauf

lassen. Diese decken das gesamte Spektrum zwischen Frust und Freude ab. Was der Gamescom-Demo allerdings fehlte, war ein Faden, der sich durch das Spiel zieht. Es schien eher eine Aneinanderreihung von einzelnen Minispielen zu sein. Der Mehrspieler-Titel wird für PC und die Nintendo Switch erscheinen.



Bild: [Sportwagen von Zlayscale](#) | [Marco Verch](#) | [CC BY 2.0](#)

Super Street: The Game (Lion Castle Entertainment, 04.09.2018)

Von der Rostlaube bis hin zum aufgemotzten Straßenmonster. Das ist das Motto des Arcade-Rennspiels. Über 700 unterschiedliche Anbauteile können in Rennen freigespielt, gekauft und dann wieder im Rennen eingesetzt werden. Neben einem Einzelspielermodus gibt es auch die Möglichkeit, lokal oder online gegeneinander anzutreten.

Nicht nur inhaltlich, sondern auch die Grafik und die Menüführung lassen stark auf einen neuen Konkurrenten der Need-for-Speed-Reihe schließen. Auch das Fahrgefühl selbst kommt dem vermeintlichen Vorbild von Electronic Arts sehr nah. Im Gegensatz zu den damaligen Underground-Teilen verfügt *Super Street: The Game* aber über ein Schadensmodell.

Es erscheint für Windows, Xbox One und PlayStation 4.

Tourist Bus Simulator (Aerosoft, 25.10.2018)

Nach dem Fernbus-Simulator haben sich die Entwickler eine neue Idee ausgedacht. Anstatt Reisende in grünen Bussen quer durch Deutschland zu kutschieren, werden jetzt die Touristen auf Gran Canaria über die Insel gefahren.

Besonders innovativ ist die Idee nicht und auch das Spiel selbst, das ursprünglich schon am 30.08. erscheinen sollte, kann qualitativ nicht überzeugen. Die Grafik ist zwar insgesamt nicht schlecht, aber schwebende Bauteile an einer Baustelle sind eher ungewöhnlich. Immerhin verfügten sie über einen Schatten auf dem Boden. Die Steuerung ist ein Graus, da die Lenkung in unterschiedlichen Situationen unterschiedlich stark reagiert und die Beschleunigung überhaupt nicht zu einem Bus passt. Außerdem sind HUD und Menüführung wenig intuitiv und lassen den Spieler oftmals allein.

Besonders hervorzuheben ist aber die Tatsache, dass die computergesteuerten Fahrer ganz ohne eigenes Zutun ein mittelschweres Verkehrschaos auslösen können. Diesen Spielspaß gibt es leider nur exklusiv für Windows.

Abseits der Spiele, die den größten Anteil der Messe ausmachen, darf auch das passende Zubehör in Form von Hardware nicht zu kurz kommen. Nach dem sich die VR-Headsets inzwischen zu einem bekannten Standard entwickelt haben, geht der Trend der simulierten Umgebung weiter und nimmt neue Formen an.



Bild: Kevin Puschak

Cybershoes (Cybershoes GmbH)

Genau genommen handelt es sich bei den *Cybershoes* gar nicht um Schuhe, sondern nur um Sohlen, die unter die eigenen Schuhe geschnallt werden. Diese verfügen über Rollen und auf einem feststehenden Drehstuhl sitzend kann durch entsprechende Bewegungen mit den Beinen der Charakter in einem VR-Spiel bewegt werden.

Bei dem Testexemplar auf der Gamescom handelte es sich noch um einen Prototyp der österreichischen Unternehmer, dessen weitere Entwicklung und Produktion demnächst mit einer Kickstarter-Kampagne finanziert werden soll. Im Spiel selbst fühlte sich die neue Art der Steuerung noch ungewohnt an und die Erkennung funktionierte noch nicht ganz fehlerfrei. Dennoch hat die Technik Potential, das Laufen in der virtuellen Realität, auf einen neuen Stand zu bringen.

Tactsuit (bHaptics)

Der *Tactsuit* stammt von südkoreanischen Entwicklern und ist eine VR-Weste. Diese kann an verschiedenen Stellen Schläge, Stöße oder Schüsse vom Charakter im Spiel auf den eigenen Körper übertragen. So soll sie vor allem bei First-Person-Shootern zum Einsatz kommen. Im Test funktionierte die ungewöhnlich leichte Weste präzise, wenngleich die maximale Intensität für die Simulation von Schüssen noch zu niedrig

gewesen ist.

Erschwerend hinzu kommt, dass die Spiele eine entsprechende Integration der Weste bereitstellen müssen. *bHaptics* bietet zwar für Entwickler eine entsprechende Software an, die die Schnittstelle zur Weste bereitstellt, bislang existieren aber noch nicht einmal eine Handvoll Spiele.

Nichtsdestotrotz planen die Entwickler, neben dem Rumpf auch Arme und Beine mit entsprechenden Geräten auszustatten. Das größte Manko wird aber der Preis sein, der sich auf etwa 500 Euro belaufen soll.

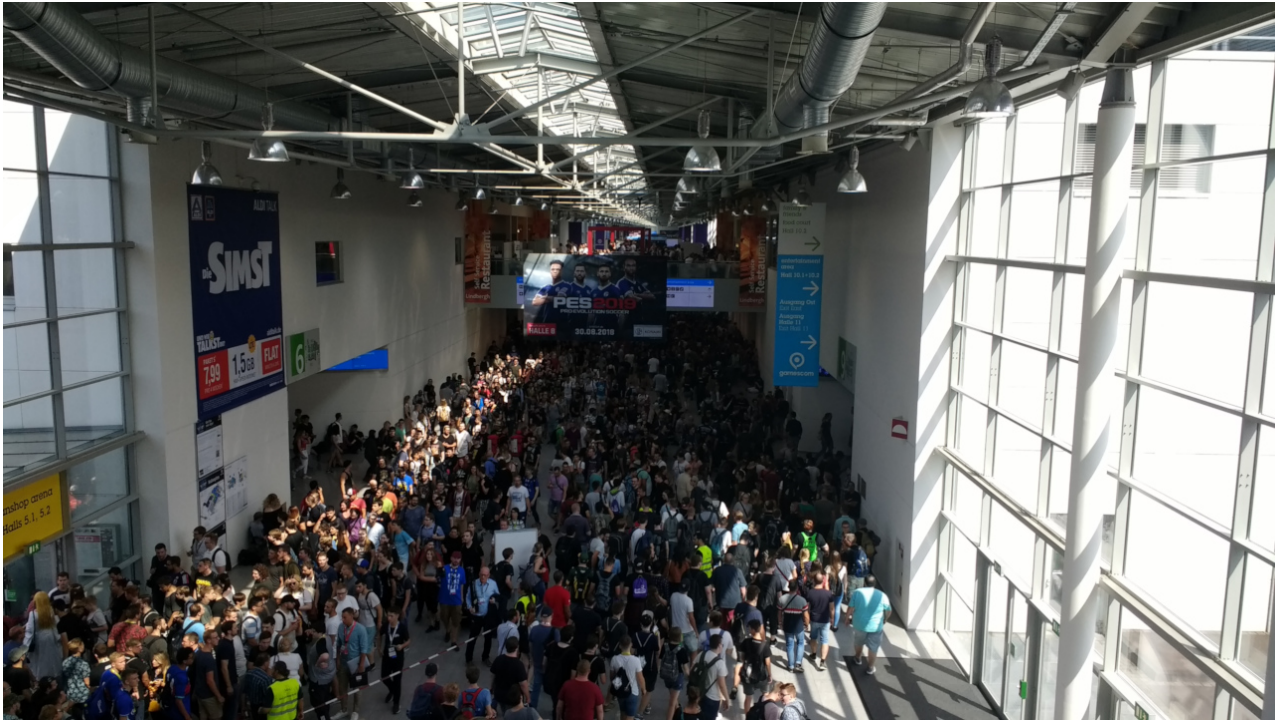


Bild: QUICK-SAVE.de

Zwar hat die Gamescom 2018 ihren eigenen Besucherrekord einmal mehr gebrochen, an einem zentralen Aufhänger, einem Highlight, ließ sich das aber nicht festmachen. Insbesondere die großen Publisher, wie etwa EA, haben wenig Neues mitgebracht. Vielmehr scheint sich auch hier der Trend durchzusetzen, dass die Innovationen von kleineren, unabhängigen Unternehmen stammen. Zumindest die interessantesten Spiele gab es dort zu sehen.