

Digitales | Interview: Gamescom 2010

Zwei Wochen nach der gamescom 2010 wirft die ehemalige gamepals.de-Redakteurin und Spiele-Liebhaberin [STEFFI MARX](#) einen gemischten Rückblick auf die Entertainment-Messe, die erneut die Rheinmetropole zum Zentrum der Spielefreunde in Deutschland machte: Welche Spiele begeisterten? Welche sollten wir besser meiden? Diese und mehr Fragen beantwortet uns die Leipzigerin im folgenden Interview.

Groß, farbenfroh und laut! Das zweite Jahr in Folge wurde in Köln ein Besucherrekord aufgestellt (in Zahlen: 254.000). Dementsprechend viel Geduld mussten Spiel-Begeisterte mitbringen um die neuesten, meist unveröffentlichten Titel anzuspüren. Wirklich erschreckend waren die Aufsteller am Activision-Blizzard Stand mit folgender Aufschrift: „Ab hier Wartezeit über 4 Stunden!“. Wohl gemerkt für ein Spiel. Zum Glück brauchtest Du Dich als Fachbesucher nicht einreihen. Erzähl uns von Deinem persönlichen Messe-Erlebnis.



Gerne. Für mich startete die gamescom bereits Dienstagabend, in einem unscheinbaren Gewerbegebiet. Dort, in einem ehemaligen Elektrizitätswerk fand die Sony Pressekonferenz statt. Es war eine Media Preview die mich zum staunen brachte. Nicht wegen sensationellen Ankündigungen (die fehlten beinahe völlig), sondern wegen der herausragenden 3D-Technologie. Unter anderen wurde Motorstorm 3: Apocalypse gezeigt, ein Rennspiel bei dem Häuser und sogar ganze Städte brennen und in sich zusammenfallen. Das Feuer, die vielen Staubpartikel und Autos sehen so unglaublich plastisch und echt aus, dass es für viele offene Mäuler sorgte. Ein 3D-Fernseher steht seither auf Platz eins meiner Most-Wanted-Liste der Elektrogeräte. Eine Überraschung gab es dann doch noch: Ein Release-Termin für Gran Turismo 5! Ich notierte mir den 3. November, glaubte jedoch nicht so recht daran. GT5 wird im Übrigen auch in 3D-Optik glänzen. Nach der Show und einer Stärkung durften wir selbst Hand anlegen. Ich testete Virtua Tennis 4 und war recht zufrieden. Kurz vor dem Ballabschlag wechselt das Spiel auf eine Art Ego-Sicht, sodass die Move-Steuerung intuitiv und präzise funktioniert.

Wird es eine Alternativ-Steuerungsmöglichkeit geben?

Leider nein. Das ist, wie ich finde, ein großes Manko. Man sollte dem Spieler kein Casual-Spiel aufzwingen.

Was brachten die nachfolgenden Tage?

Der Medien-Mittwoch eignet sich am Besten um durch die Show-Floors zu schlendern und so genoss ich die Ruhe vor dem Sturm. Die längste Zeit fesselte mich der Nintendo Stand. Zwar wurde der 3DS nicht öffentlich gezeigt, dafür aber das vielversprechende Line-up. Zu nennen sind: Metroid: Other M, The Legend of Zelda: Skyward Sword, Donkey Kong Country Returns, eine Professor Layton Fortsetzung und Kirby's Epic Yarn. Letzteres trifft sicher nicht jederMANNs Geschmack: Anstatt mit Kugeln schießt man hier nämlich mit farbigen Bindfäden. Die Optik ist beeindruckend, gleichzeitig aber unfassbar bunt und unfassbar knuddelig. Ich schätze den Titel jedenfalls für seinen Ideenreichtum und den Coop-Modus. Weitere Spiel-Eindrücke gewann ich dann in den folgenden Tagen bei Entwicklerpräsentationen.

Welche Highlights gab es dort zu sehen?

Da muss ich jetzt einen gewaltigen Sprung machen! Von Kirby Epic Yarn zu Call of Duty: Black Ops (lacht). Eine halbe Stunde Gameplay ließen mich beeindruckt zurück.

Aus welchem Grund?

Weil ich denke, dass die Inszenierung neue Maßstäbe setzt. Das Spiel übertrifft weit die Grafikpracht des Vorgängers CoD: Modern Warfare oder die eines Uncharted. Für die CoD-Fortsetzung versprach Entwickler Josh Olin außerdem eine bessere Balance in der Erzählung. So werden actiongeladene Szenen (z.B. ein Helikopter-Flug) regelmäßig von ruhigeren, storylastigen Sequenzen abgelöst um mehr Spannung zu erzeugen. Neben Josh Olin traf ich Entwickler-Legende Peter Molyneux (Populous, Black & White). Er war stolz, sein neues Projekt präsentieren zu dürfen - Fable 3. Mit dem Charme eines Märchenonkels und mit Stift/Zettel bewaffnet brachte er uns das Spiel näher. Man kann es grob in zwei Akte teilen. Im Ersten starten wir eine Revolution um den regierenden, garstigen König vom Thron zu stoßen. Im zweiten Abschnitt sind WIR der König und befinden uns in der Pflicht gegebene Wahlversprechen einzuhalten. Neben der erfrischenden Story überrascht Peter Molyneux mit einem Schuldeingeständnis bezüglich Fable 2. Anstatt nach 25% des Spiel, 100% der Features zu enthüllen, möchte man den Spieler nun zum Durchspielen motivieren.

Jetzt haben wir einen guten Einblick in den Messe-Alltag und das Spiele-Portfolio erhalten. Gab es denn auch Spiele, die Du nicht weiterempfehlen würdest?

Ja, ein paar. Mich persönlich enttäuschte Michael Jackson: The Experience. Mit dieser Lizenz hätte man Großes anstellen können, stattdessen entschied man sich einen schlechten Just Dance-Klon zu produzieren. Wahrscheinlich verkauft es sich trotzdem gut... Auch von GoldenEye habe ich mehr erwartet. Die Präsentation und mein Ersteindruck vom Spiel sind miserabel. Vielleicht lohnt es sich zu einem späteren Entwicklungszeitpunkt einen Blick zu wagen. Immerhin schrieb GoldenEye (für N64) seiner Zeit Videospiegel-Geschichte.

Apropos „Geschichte schreiben“. Die gamescom gilt als weltgrößte Spiele-Messe. Ihren Ursprung hat sie in Leipzig, Deiner Heimatstadt. Wie denkst Du über den Umzug nach Köln?

Ich war damals recht bestürzt. Seit Beginn der Games Convention, also 2002, bin ich Besucher der Messe. Jedoch aus den Augen einer Wirtschaftswissenschaftlerin muss ich der Entscheidung beipflichten. Es gibt ausreichend monetäre Beweggründe. So oder so, ich fahre gerne nach Köln. Auch nächstes Jahr!

Vielen Dank für das Gespräch!

Gerne.

| [RUDOLF INDERST](#)