

Digitales | Gamescom 2012 in Köln

Sie stinken und stehen unter Generalverdacht, zumindest wenn man Politik und privaten Sendern glauben darf. Doch eigentlich sind Gamer eine liebenswerte Spezies, die ein buntes Multiversum bewohnt. **PETER KLEMENT** hat sein Gamershirt angezogen und ist ohne Abendessen zur Gamescom gefahren.

»Und als er dort ankam, wo die wilden Kerle wohnen ...«



Einmal im Jahr verwandelt sich das Areal der Koelnmesse in eine Parallelwelt, in der sich die Spezies Gamer mit ihresgleichen tummeln. Wilde Musik wummert aus Lautsprechertürmen und schreckliche Gestalten mit Zähnen, Klauen, Sensen und Maschinengewehren wandern durch die Hallen - auf der Suche nach dem nächsten, der sie ablichtet oder ihre Flyer haben will.

In den Ständen wartet kostbares Merchandise darauf, durch Rituale wie »langes Anstehen« und »Laut den Standnamen rufen« erbeutet zu werden. Müde Standbetreuer weisen einem einen Platz zu an dem Monster, Aliens und Soldaten darauf warten, ins Jenseits geschickt zu werden oder Puzzles und Knocheleien ihrer Lösung harren. Auch wer dem Vorurteil des stinkenden Gamers Vorschub leisten will, kann das schnell und effizient an einem der zahlreichen digitalen Sportspiele erledigen und bekommt nebenbei von den dort so gar nicht übermüdeten StandbetreuerInnen die Grenzen seiner Koordinationsfähigkeit gezeigt.

Von einem mürrischen »Willste spielen?« bis zu einer viertelstündigen Fachsimpelei mit jemandem, den man kennenlernt, weil sie neben einem sitzt und den eigenen Avatar gerade ziemlich rüpelhaft mit einem Buggy in [Planetside 2](#) überfahren hat, kann in dieser verrückten Welt so ziemlich alles passieren - und das ist nur die Insel der Endkunden, in der die Publisher versuchen, die wilden Gamer mit Geheul und Zähnefletschen davon zu überzeugen, dass sie viel wilder sind, als der Stand nebenan und mit dem magischen Wort »Merch« oder »Swag« locken, wenn die GamerInnen ihnen nur ihre Stimme leihen.

»... brüllten sie ihr fürchterliches Brüllen und fletschten ihre fürchterlichen Zähne ...«

In der Businessarea herrschen andere, doch nicht minder interessante Töne. Die [erfahrenen wilden Kerle](#) aus den USA versuchen mit *shock & awe* und routiniertem Kumpeltum den Gamershirt tragenden Journalisten für sich zu gewinnen - und bringen daher innerhalb von zwei Sätzen unter, dass sie geehrt, demütig und total von den Socken wegen der zahlreich erschienen Presseschildchenträger sind. Und versprechen auch vermutlich deshalb auch gleich, dass die Anwesenden sich vor lauter Glück das Gesicht wegspeien werden (»You're gonna joy puke your face off«). Alles ist awesome, alles ist amazing und never seen before.

Als Kontrast finden sich bei polnischen Entwicklern, die im kleinen Kämmerchen sitzen, leisere Töne: Die

Macher von [CD Projekt RED](#) zeigen ihren Editor, mit dem sie the *Witcher 2* produziert haben und bauen vor den Augen der Journalisten eine kleine Geschichte, die sie mit ihren eigenen Stimmen liebenswert grottig synchronisiert haben. Und erklären dem staunenden Laien, dass im Editor dort besonders gut Bäume wachsen, wo der Landschaftsalgorithmus Grundwasser hat entstehen lassen. Danach wird mit der Maus eine Wiese gezeichnet und ein paar Häuser inklusive Bewohner in die Welt gesetzt. Einige Klicks später steht der Plot und der Protagonist des Spiels gelangt in die Welt und es kann losgehen. Alles präsentiert mit einem witzigen Understatement, das einen nach der vollen Adjektiv-Barrage Made in USA vermuten lässt, dass irgendetwas an der Sache faul ist.

»... und rollten ihren fürchterlichen Augen und zeigten ihre fürchterlichen Krallen ...«



Nach oder während der Termine trifft man bekannte Gesichter, die ebenfalls halsabwärts in einem Gamershirt stecken – oder zumindest in einem mit einer cleveren Referenz auf Spiele, Filme oder eine Vermischung aus beidem – schüttelt die Hände, tauscht die Twitter-Tags, schnappt sich ein Kölsch, lässt sich von der Sonne – oder der heißen Lebensmitteltheke ohne »Vorsicht heiß!«-Schild – braten, schmiedet Pläne für den Abend, fachsimpelt, gibt den inzwischen sehr mitgenommenen Smartphones per Laptop die dringende benötigte Energie und versucht währenddessen das Erlebte in ein paar krakelige Notizen oder hastig eingetippte Stichworte im Smartphone festzuhalten, die schon nach drei Tagen völlig kryptisch erscheinen. Kostprobe gefällig? »Marketing Dudes. Kinsilen überall!« ist ein Memo, dass sich der Autor irgendwo in einer Anstehschlange ins Smartphone gehackt hat und sich beim besten Willen nicht mehr vorstellen kann, was er damit gemeint hat. Dass er von sich in der dritten Person spricht, ist durchaus beabsichtigt, denn er stand während der Gamescom immer ein bisschen neben sich.

»... bis Max sagte: ›Seid still!‹«

Wie der Junge im Wolfskostüm, der in seinem Zimmer zu den wilden Kerlen aufbricht, ist es schön, ein paar Tage lang Gamer mit Leib und Seele zu sein und zu spielen, zu fachsimpeln, zu entdecken, zu lernen und noch mehr zu spielen. Doch irgendwann glaubt man etwas zu riechen, ein Geruch, der von weit herkommt, der nach zu Hause riecht, wo die Augen verdreht werden, wenn man schon wieder von dem neusten Spiel erzählen will und wo das Essen nicht aus Pizza oder Fast Food besteht. Dann wird es Zeit, die Heimreise anzutreten, das verschwitzte Gamershirt in die Wäsche zu werfen, den Merch erst mal Merch sein zu lassen und sich etwas Vernünftiges zu essen zu machen – falls es nicht schon jemand auf den Tisch gestellt hat.

Bis nächstes Jahr!

| [PETER KLEMENT](#)