

Digitales | Bericht: Gamescom 2017

Knapp einen Monat ist sie schon wieder her, die größte Spielemesse des Jahres. Hier wollen wir die Gamescom 2017 noch einmal Revue passieren lassen und reden über die erfüllten und unerfüllten Erwartungen, verrückten Events und Spiele, die wir schon jetzt kaum noch erwarten können. **DANIEL MEYER** über Tops und Flops der diesjährigen Gamescom.



21. August, 10 Uhr morgens: Die Tore der weltweit bekannten Computermesse öffnen sich erneut und lässt ihre Besucher in eine Welt eintauchen, die sie sonst nur aus Filmen (und/oder vielleicht unseren Lieblingsspielen) kennen. Vier Hallen voller schriller, einzigartiger Ausstellungsplätze erwarten uns, vier Hallen, in denen Microsoft, EA und Co. ihre neuesten Kreationen vorstellen und ihren Gästen schmackhaft machen wollen.

Peng, Peng und Puff, Puff!

Und so staunen wir nicht schlecht als wir gleich zu Beginn in den größtenteils von *EA* und *Ubisoft* ausgestellten Bereich eintreten und die lebensgroßen Modelle eines X-Wing- und T-Fighters über unsere Köpfe baumeln sehen. »Es ist ›Star Wars: Battlefront 2‹ Zeit!« schien alles in diesem Areal zu rufen; war es wohl der zweite Teil des Sternenshooters, den *EA* als diesjähriges Aushängeschild auserkoren und geradezu omnipräsent durch umherlaufende Sturmtruppler und riesigen Bühnen- und Plasmashows anzupreisen pflegte.

Erfreulicherweise ließ sich bereits nach kurzem Anspielen erkennen, dass sich der Nachfolger keineswegs unter großen Litfaßsäulen verstecken musste: Entwickler *EA DICE* nahm sich anscheinend die vielen Kritikpunkte ihres Vorgängers zu Herzen und präsentierten nicht nur ein Spiel, das sich in vielen Punkten weitaus dynamischer und flüssiger anfühlte, sondern ebenso die von vielen geforderten Weltraumschlachten einzuführen schien - ein gelungener Spaß, der gerade für alte Rogue Squadron -Veteranen ein Stück Erinnerung zurückbringen wird.



Auf der anderen Seite der Halle triumphierte Publisher *Ubisoft* erneut mit einem Aufgebot verschiedenster Spiele, die durch ›FarCry 5‹, ›Assassin`s Creed Origins‹ und ›South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe‹ wohl einen Großteil der kommenden AAA-Titel ausmachen werden, uns aber durch das kleine Schloss mit dem Namen ›Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom‹, inmitten all dem Trubel, irgendwie kalt ließ. Zu konträr zu all den schnellen Autos und waffenbesetzten Ständen schien der Ort zu sein, als dass es sich nicht lohnen könnte, einen Blick auf den ebenso zweiten Teil des von *Level-5* inszenierten Epos zu erhaschen. Und so machten wir uns auf erneut eine fantasievolle Welt zu erkunden – mit gemischtem Ergebnis.

Zwar ließ die von uns gewählte Demo lediglich den Kampf gegen einen riesigen Drachen zu, doch fühlte sich in dieser Zeit weder Steuerung noch Kampfdynamik sonderlich benutzerfreundlich an. Die vorher genutzten Monster-gegen-Monster-Kämpfe wurden, wie angekündigt, gegen ein einfacheres Live-Action-System ausgetauscht, indem sich der katzenleiche Protagonist durch allerlei Zauber und Schlagkombinationen gegen verschiedene Gegner wehren kann. Gleichzeitig stehen der Gruppe nun eine Reihe kleiner, Pikmin ähnlicher Wesen zur Seite, die bei Ansammlung verschiedene Effekte, wie etwa Heilung oder Abwehrverstärkungen, bewirken können, sonst jedoch eher durch ihre chaotischen Bewegungen für mehr Unruhe als wirkliche Hilfe im Kampfeschehen sorgen.

Letztendlich fühlte sich das gesamte System noch ein wenig unfertig und ungeschliffen an, sodass wir das kleine Schlösschen zwar leicht enttäuscht, aber nichtsdestotrotz mit bleibender Zuversicht verließen.



Blizzard - Der Showmaker

Eine Halle weiter finden wir uns in einer vollkommen anderen Welt wieder. Mannshohe Statuen legendärer Krieger, einer Frau mit Laserwaffen und einem Gorilla in Hightech-Klamotten springen uns an - wir erreichen das Reich des Publishers *Blizzard*. Anders als in den anderen Vorführungshallen kommt es uns hier so vor, als wolle man den Menschen eher Fanservice bieten, anstelle übergroß Neuheiten anzuprangern, was durchaus angenehm wirkt. Neben kunstvoll bearbeiteten Skulpturen werden Ligaspiele des MOBAs ›Heros of the Storm‹ angeboten, Cosplayer stolzieren durch die Reihen und ein ›Hearthstones Fireside Gathering‹-Eventbereich, der gemütlich geschmückt an ein Fantasy-Gasthaus erinnert und Menschen zum Zusammenspielen animiert, geben dem gesamten Areal einen ganz eigenen, irgendwie entspannteren Flair. Chapeau *Blizzard*.



Demgegenüber erhalten wir bei Nachbar *Square Enix* bereits wieder die volle Actionpackung: Battle Challenges des ›Final Fantasy 14‹ MMORPGs verleiten zu epischen Schlachten auf der Großleinwand, Kämpfe gegen übergroße Gegner, die lediglich hier auf der Gamescom ermöglicht werden; wir versuchen, uns bei einer Runde ›Pokken Tournament‹, das selbst auf der *Nintendo Switch* nicht an Spannung verliert, und studieren erste Kampfbewegungen im neuen ›Dragon Ball Fighter Z‹, das sich durch gloriose Animationen nur so in Action überschlägt.

Monster Hunter World - Nimm dir Freunde mit und los!

Das von vielen wohl am meisten ersehnte (und zugegeben, am schwersten zu erreichende) Spiel dieses Jahres bleibt wohl ›Monster Hunter World‹, die Neuankündigung des von *Capcom* produzierten Monsterjäger-Franchises, der nun auf der PS4/X-Box One und PC erscheinen soll. *Capcom* versprach in ersten Videos eine überaus dynamische und interaktive Welt, in der althergebrachte und neuere Monster erstmals in einer offenen Welt verfolgt und bejagt werden können, und ließ nun erste Demoversionen auf der Gamescom bespielen.

Auch hier wurden wir nicht enttäuscht: Als koordiniertes Viererteam machten wir uns auf die Suche nach einem Rathalos, einem altbekannten, feuerspeiender Drachen, und verloren bei dem Versuch verschiedene Gegenstände und Terrains zu nutzen glatt die eigentliche Mission aus dem Auge. Die Spielwelt ist in großen Teilen wundervoll detailliert und bildet durch das neue Openworld-System eine gelungene Herausforderung das zu jagende Monster wirklich im Blick zu behalten. Lianen müssen erklommen, Höhlen durchforstet oder Abgründe bezwungen werden, nur um die teils fliegenden, teils kriechenden, teils schwimmenden Monster wiederholt nahekommen zu können. Aufspüren und Jagen scheint in dem Spiel eine weitaus wichtigere Rolle zu erhalten, in welcher das neu eingeführte Spurensystem, das ähnlich zu ›Evolve‹, die Fährte des Monsters wie eine Art Duftnote hinter dem Weg der Beute hinterherzieht, eine willkommene Möglichkeit zur Reorientierung bietet.

Gleichzeitig ermöglichen Spezial- und Sprungattacken sowie neue und altbekannte Waffen eine nette Abwechslung, die sowohl alten Jägerveteranen, wie auch Monsterfrischlingen stundenlang vor den Bildschirm ziehen wird - mein Spieltipp des Jahres.

| [DANIEL MEYER](#)

| Titelbild: ANTON PORSCHE