

Das Wort zum Monat – August 2024

BERGSTEIGERSCHNITZEL KONTRA WEHMUT

Spielemessen sind toll, Petra erinnert sich gerne an ihre. Sie findet aber auch gut, dass inzwischen andere durch die Messehallen hetzen.



Petra Schmitz

Petra erinnert sich noch mit Grauen an die gamescom 2010, auf der sie mit einem ausgewachsenen Hexenschuss unterwegs war. Im Hotel aufgeschlagen, hat sie erst mal den Doc für eine Spritze kommen lassen, danach gab's mehrere Tage die volle Ibuprofen-800-Dröhnung. Ergebnis: Zum Hexenschuss addierte sich am Freitag der Messe noch eine Magenrebellion. Gute Zeit ...



Seit ein paar Jahren ist es ja so in meinem Leben: Wenn die gamescom stattfindet, bin ich im Urlaub. Entweder noch in der ersten von zwei Wochen daheim, um letzte Reisevorbereitungen zu treffen: Haben alle genug Socken ohne Löcher? Müssen wir dringend Schwimmbrille und Schnorchel mitnehmen? Mückenspray? Zeckenspray? Man kennt es. Oder ich befinde mich bereits am Reiseziel. Mit einem Freund, zwei Kindern und einem Hund. Die Kinder beziehungsweise ihre dusseligen Ferien sind es auch, die unsere gemeinsamen Urlaubstermine diktieren: Wir fahren absichtlich spät, weil dann beispielsweise NRW-Kids (es sind viele) längst wieder in die Schule müssen. Entspre-

chend weniger Touristen schleichen dann da rum, wo wir so rumschleichen. Und deswegen findet die gamescom seit einigen Jahren ohne meine ungeteilte Aufmerksamkeit statt.

What a feeling!

Während also die Kollegen im Münchner Büro vor den Rechnern, auf der Messe bei Entwicklern und in unserem wirklich fantastischen Messstudio in Köln rotierten, saß ich in Berchtesgaden und verzehrte ein Bergsteigerschnitzel, ohne an diesem Tag auch nur einen Millimeter auf einen Berg gestiegen zu sein. Oder ich saß am Hintersee und verzehrte einen Zwiebel-



Auf der gamescom 2024 hatten wir einen regelrechten Angeberauftritt. Und ich war nicht dabei, schnüff!

Knie, Hund, Bier. Und Bayern liegt drumherum im Dunkeln.



rostbraten. Oder ich saß auf einer kleinen Alm nahe Inzell und verzehrte eine Brotzeitplatte. Unterm Strich habe ich im Urlaub sehr viel verzehrt und mich sehr wenig mit der gamescom auseinandergesetzt.

Abends allerdings setzte ich mich gerne mit einem bayerischen Bier auf unsere Terrasse – der Hund lag müde von des Tages Eindrücken vor mir – und konsultierte GameStar.de sowie Instagram, um zu schauen, was Ann-Kathrin, Heiko und Co. in Köln gesehen und erlebt hatten. Und jedes einzige Mal kam sie: die Wehmut, nicht dabei gewesen zu sein.

Wer es nicht selbst erlebt hat, wird es kaum nachvollziehen können: Das Brummen im Körper, wenn man auf einem Event wie der gamescom oder früher der Games Convention oder der E3 (Gott hab sie selig) als Journalist oder Journalistin unterwegs ist. Das sind die Momente, in denen der Job und damit das eigene Dasein größer wird, als es eigentlich der Fall ist. Wie einen das Adrenalin durch die Messehallen trägt,

wie gut das Gefühl ist, wenn man ein Spiel gesehen hat, für das man aus dem Stand brennt, wie fantastisch der Austausch mit den Kollegen und Kolleginnen ist, weil alle das Gleiche fühlen. Und wie zufrieden man abends ins Hotelbett fällt, stets mit der Sorge, ob die Stimme am nächsten Tag noch funktioniert.

Adrenalin für andere

Aber, und auch das ist Teil der Wahrheit: Messen sind irre anstrengend. Messen saugen dich förmlich aus, das Adrenalin ist irgendwann weg, und man will nur noch schlafen. Aber der Job sagt: Nein, nein, dieser und jener Artikel muss noch geschrieben werden. Und wieso hat Entwicklerteam XYZ keine Screenshots ins Presskit gepackt? Ich will ins Bett. Herrje!

Früher war die Belastung auf Messen wie der E3, der Games Convention oder der ECTS (wer erinnert sich noch?) übrigens deutlich schlimmer als heute, zumindest in Bezug auf regelrecht vorausgesetzte Nachtschichten für natürlich immer brennend eilige Videos und/oder Artikel. Sowas gibt es seit geraumer Zeit nicht mehr. Trotzdem finde ich gut, dass inzwischen nicht mehr ich auf der gamescom in einen Adrenalinrausch geraten muss, sondern Dimi und Co. Denn Berchtesgaden und Bergsteigerschnitzel haben auch ihre Reize, Wehmut hin oder her. ★



Martin war damals nicht Teil der GameStar, aber losgeworden sind wir ihn nie: 2002 stellte er als Producer bei CDV auf der Games Convention das Echtzeitstrategiespiel Blitzkrieg vor.