

Gamescom 2012

Die weltweit größte Spielemesse Deutschlands naht, und wir verraten Ihnen schon jetzt die angesagtesten Locations und geheimsten Geheimtipps. Von Michael Graf



DAS Erlebnis in **Halle 6** ist der Messestand von Blizzard, wo sich die World of Warcraft-Spieler sechs Stunden lang anstellen, um mit einem Level-1-Panda drei Minuten lang durchs Startgebiet von Mists of Pandaria hoppeln zu dürfen. Direkt daneben steht ein Diablo 3-Server zum Angucken. Aber Achtung, bloß nicht anfassen – er könnte bei der kleinsten Belastung tagelang zusammenbrechen! Außerdem kann man hier den Diablo-Chefentwickler Jay Wilson treffen, der in einer mit Geld aus Auktionshaus-Erlösen gefüllten Badewanne durch die Messeflure getragen wird. Und auf dem Weg Gabe Newell abklatscht, der seinerseits in einer mit Steam-Erlösen gefüllten, noch größeren Badewanne unterwegs ist.



Im **Messerrestaurant** gibt's allerfeinste Spezialitäten aus der Region, vom Klassiker »Bockwurst mit Kartoffelsalat« bis hin zum nicht minder legendären »Bockwurst mit Kartoffelsalat (kleine Portion)«. Das einzig Gesalzene sind wie immer die Preise: kleines Wasser 4,20 Euro, muffelnde Schimmelschrippe 8,90 – da kommt Stimmung auf wie im ICE-Bordrestaurant zwischen Meppen und Osnabrück. Liebevoll serviert werden die Speisen von Ludmilla, die nach ihrer olympischen Kugelstoßerinnenkarriere endlich eine neue Berufung gefunden hat. Marketing-Coup: Direkt im Restaurant präsentiert Astragon den Kantinen-Simulator 2013. Untertitel: »Das Schnitzel von heute ist der Hackbraten von morgen.«



Die preisgekrönte Architektur der Messehallen bewundern (von außen), in der Kölner Spätsommersonne rumflackern und Tausende nette Leute kennenlernen – all das und noch viel mehr können Sie am Samstag beim traditionellen Open-Air-Festival vor dem **Nordeingang**, wenn die Messe wegen Überfüllung, äh, wegen »des erwarteten hohen Andrangs« dicht macht. Verreiben Sie sich die Zeit mit Freiluft-Spielklassikern à la »Wie viele nutzlose Eintrittskarten kann ich essen?«, malen Sie gemeinsam mit den anderen »Besuchern« clevere Spruchbänder (»Lasst uns Rhein, sonst gibt's Auf-Ruhr!«) oder stimmen Sie ein munteres Liedchen an (»Mer losse de Mess' en Leipzig, denn do johööt ze hin!«). Hier steht also nicht nur eine Menschenmenge vor der Tür, sondern auch ein echtes Großereignis!



Wie seit Jahren gefordert, wurde **Halle 4** endlich in eine reine Ab-18-Halle umgewandelt, in der an jedem Stand Trailer laufen, in denen es vor Zeitlupen-Kopfschüssen und Messerstechereien nur so wimmelt – sogar bei Hello Kitty Online! Wie's der deutsche Jugendschutz verlangt, müssen Besucher beim Einlass ein rotes Armbändchen, ihren Personalausweis sowie ihre Geburtsurkunde vorlegen, danach einen Nacktscanner passieren und schließlich Testfragen meistern, die nur ein Erwachsener beantworten kann. Zum Beispiel: »Wie hieß das erste Spiel von Peter Molyneux?«. (Achtung, Fangfrage. Richtige Antwort: »Peter Molyneux kann gar keine Spiele entwickeln, weil er dafür ja mit dem Reden aufhören müsste.«)



Wo wären Boulevard-Journalisten besser aufgehoben als – auf dem **Messe-Boulevard!** Zu den Gamescom-Klassikern gehört seit dem Vorjahr das Kamerateam von RTL, das für kardinalseriöse Nachrichtenbeiträge nach möglichst schwarz gekleideten, unrasierten und möglichst muffelnden Besuchern fahndet. Tipp: Einfach mal vorbeischaun und mordlüstern grinsen was von »Kettensägen«, »Kuschelhäschen« und »Yerli« ins Mikro raunen, danach 15 Sekunden Ruhm in der RTL-Primetime genießen und dem Sondereinsatzkommando dabei zugucken, wie es den Crytek-Stand kontrolliert sprengt.



Wer sich hier anstellt, kann auch gleich auf den Release warten.

Die kommenden Spiele-Highlights von Microsoft, Sega, THQ und Nintendo, von Gears of Wars: Judgement über Aliens: Colonial Marines und Metro: Last Light bis hin zum Start-Line-Up der brandneuen Wii U – all das und noch viel mehr gibt's in **Halle 9** natürlich nicht zu sehen, weil Microsoft, Nintendo, Sega und THQ dieses Jahr überhaupt nicht auf der Gamescom sind! Und damit auch keinen wertvollen Hallenplatz mit ihren hässlichen Messeständen verschandeln, jawoll! Die Freifläche verwendet Electronic Arts, um die Anspiel-Schlange für Battlefield 3: Armored Kill zu verlängern. Statt langweilig-klassischer Schilderkost à la »Ab hier »nur« noch vier Stunden Wartezeit« informiert der Publisher die wartenden Shooter-Freunde mit originellen Anzeigen wie »Wenn Sie sich hier anstellen, erlebt Ihr Urkel vielleicht noch mit, wie das Spiel ein paar Leute vor ihm kommentarlos abschmiert, um danach nie wieder zu starten.«