

Wer erzählt, dass er im August eine Reise nach Köln mache, der verrät meist gleichzeitig auch den Zweck seines Ausflugs. Denn auch wenn sich der Sommermonat sicherlich für viele Unternehmungen eignet, zieht es eine ganze Menge Menschen für ein besonderes Event in die Metropole am Rhein. Mehr als 350.000 Videospieллиebhaber aus aller Welt besuchten dieses Jahr nämlich die „Gamescom“, was die Ausstellung für allerlei Technik und Software rund um das Thema Gaming zur zweitgrößten Messe für Unterhaltungselektronik weltweit macht. Und zu diesen 350.000 Enthusiasten, die sich mal völlig unauffällig, mal in martialischen Kampfmonturen oder ausgefallenen Fantasykostümen präsentieren, um ihren Videospieलhelden nachzueifern, gehörten dieses Jahr auch wir. Wir - das sind drei Jugendliche der Kinderherzhilfe Schleswig-Holstein und zwei nicht viel weniger jugendliche Begleiter, die sich für zwei Tage in das Getümmel des „Heart of Gaming“, dem diesjährigen Motto der Gamescom getraut haben.

Statt nach Köln ging es jedoch erst einmal nach Düsseldorf. Denn wenn auf dem Gelände der Koelnmesse die Tore der Gamescom öffnen, scheint es fast unmöglich, eine erschwingliche Unterkunft in der Nähe zu finden. Problematisch war das jedoch nicht: eine passende Wohnung über Airbnb konnte schnell ausgemacht werden und mit fünf Gehminuten zum Hauptbahnhof plus 20 Minuten Zugfahrt zum Messegelände schien uns unser Plan, die Menschenmengen von Köln zu umgehen, lückenlos ausführbereit. Dass nicht nur wir diesen Plan hatten, wurde spätestens klar, als wir tatsächlich den Düsseldorfer Hauptbahnhof erreichten und uns am Gleis Richtung Köln plötzlich in einer Ansammlung von Menschen wiederfanden, die offenbar kollektiv das Ziel verfolgte, unter allen Umständen den nächsten Zug - unseren Zug- zur Gamescom zu nehmen, was schließlich den halben Bahnbetrieb lahmlegte und uns einiges später als geplant an der Station Messe/Deutz ankommen ließ.



So weit - so gut, immerhin waren wir nun da. Mit uns jedoch einige Zehntausende ebenfalls.



Nachdem man uns also über schlangenlinienähnliche Wege endlich in die Ausstellungshallen führte, wir unsere Altersbändchen in Empfang nahmen und das Eintrittsticket scannen ließen, erlebten wir, was manch einer der älteren Generation wohl schon bei der Bedienung eines Smartphones erleidet - die totale Reizüberflutung. Denn die Gamescom ist zwar vieles, aber vor allem laut, bunt, voll und gigantisch.



Wer sich schon in den Vorjahren durch die sechs Hallen voller Aussteller geschlagen hat, der mag vielleicht ein wenig vorbereiteter sein, steht man jedoch das allererste Mal plötzlich zwischen zahllosen Bildschirmen und leuchtend dekorierten Spielewelten (nur einer von uns war schon einmal hier) ist das Erlebnis tatsächlich überwältigend.

Der anfänglichen Überforderung zum Trotz stürzten wir uns jedoch mutig in diese ganz eigene Welt der Gamescom, denn an entdeckenswerten und aufregenden Neuheiten mangelt es der Messe ganz sicher nicht. Neben den zu erwartenden Spielen trifft man beim Stöbern durch die Hallen nämlich auch auf neueste Virtual-Reality-Techniken, Fahr- und Flugsimulationen, Shows, Konzerte, Gewinnspiele, Interviews - schlichtweg alles, was auch nur entfernt mit Gaming zu tun hat. Nachdem wir uns aber langsam einen Überblick der Lage verschaffen konnten und allmählich auch Orientierung in den wirklich riesigen Hallen fanden, zeigte sich schnell die große Schattenseite der Gamescom: Wartezeiten. Von einer Schlange vor den Spielen zu sprechen wäre eine Untertreibung, denn über die Ausstellungsflächen zogen sich Flüsse an wartenden Menschen. Zwei, vier, sogar sechs Stunden Geduld wurde teilweise gefordert, um einmal das begehrte Spiel für manchmal nicht länger als 15 Minuten antesten zu können. Dass man so nur zwei oder drei Spiele auf der gesamten Messe ausprobieren kann, nehmen die meisten scheinbar gerne in Kauf für den gebotenen Einblick in etwas, das noch gar nicht erschienen ist.



Was sollten wir also tun? Dass mehrere Stunden Wartezeit nicht infrage kamen, lag für uns auf der Hand, also zückten wir den einen Joker, den eine Herzerkrankung dann doch mit sich bringt: den Behindertenausweis. Kaum zeigten wir den nämlich den Mitarbeitern am jeweiligen Stand, wurden wir freundlich gebeten, die gesamte Schlange zu umgehen und durften uns direkt an die Konsolen oder Computer setzen. Blöd, wer das nicht nutzt, und so schafften wir es, in unseren zwei Tagen auf der Gamescom so viele Spiele zu spielen, wie

vermutlich kein anderer Besucher. Über Life is Strange, Super Mario, FIFA, Uncharted, Star Wars, Call of Duty, Assassins Creed, Far Cry und einer ganzen Menge mehr kamen wir also durch alle Highlights der Messe und mussten niemals länger als eine Viertelstunde dafür anstehen. Dass das manchmal missgünstige Blicke der Wartenden auf sich zog, war zu verkraften, denn unser Motto war schnell gefunden: „Wer tauschen möchte, kann sich gerne an uns wenden“.

Mit unseren unfreiwilligen VIP-Pässen nun also alles spielen und testen zu können, was uns interessierte, zehrte jedoch nach den ersten Stunden im Getümmel langsam aber sicher an den Kräften. Neben tausenden von Menschen tat nämlich auch die Sonne außerhalb der Hallen ihren Dienst und sorgte für kurze aber schweißtreibende Wanderungen auf dem Gelände. Kompensieren konnten wir das allerdings mit einer völlig überbeuerten aber dennoch schmackhaften Stärkung zwischendurch und widmeten noch einmal unsere Energie voll und ganz der Gaming-Welt, um so ein tolles Erlebnis nach dem anderen einzufahren.

Die unweigerliche Rückkehr zum Bahnhof schließlich konfrontierte uns mit einem schon bekannten Bild: volle Bahngleise und verspätete Züge. Die ursprünglichen zwanzig Minuten verdoppelten sich und wieder kamen wir später am Ziel an als geplant. Doch jetzt waren wir wenigstens die Massen gewohnt und die noch größeren Mengen am folgenden Tag schockten uns weitaus weniger.

Da wir auf der Gamescom durch unseren kleinen Vorteil nun nach zwei Tagen alles gesehen hatten, was uns interessierte und die Tickets für den dritten Tag erst ab 14 Uhr käuflich waren, entschieden wir uns für einen Ausflug nach Köln. Dass auch die Stadt ganz im Zeichen der Gamescom stand, machte sich an den mehreren dazugehörigen Konzertflächen bemerkbar und auch viele der bummelnden Menschen konnte man am Armbändchen schnell als Messebesucher enttarnen. So mischten also auch wir uns in die Fußgängerzonen und verbrachten einen vergleichsweise deutlich ruhigeren aber trotzdem interessanten und schönen Mittag in der Kölner Innenstadt.

Ein letztes Abenteuer stand uns jedoch noch bevor. Denn unserer reibungslosen Planung musste die Bahn einen Strich durch die Rechnung machen und wir strandeten erst einmal für mehrere Stunden im Dortmunder Hauptbahnhof.



Nach etlichen Zugausfällen und Verspätungen ergatterten wir schließlich aber doch noch einen Platz im letzten ICE nach Hamburg und kamen so nach einer anstrengenden aber erlebnisreichen Reise am frühen Samstagmorgen wieder Zuhause an.

Jeder machte sich also auf seinen eigenen Heimweg, aber beeindruckt von der Gamescom waren wir alle gleichermaßen. Auch wenn die unzähligen Menschen auf einem Fleck manchmal für geduldfordernde Momente sorgten, hatten wir nämlich eine einzigartige Zeit, die wir so gut nutzen konnten, wie kaum jemand sonst. Der Moment, wenn man hinter die Wartelinien geführt wird und zum ersten Mal ein Spiel ausprobieren kann, das vielleicht erst im nächsten Jahr erscheint, ist nicht nur aufregend und spannend, sondern auch ein riesiger Spaß. Spaß, den wir nicht zuletzt auch wegen unserer kleinen aber tollen Gruppe hatten und den wir gerne noch einmal erleben würden.