

PAPPIER

PRINTHOTFIX FÜR DIE GAMESCOM 2019

FREITAG, 23.08.2019

LOADING





STEEL CIRCUS

Der Hybrid aus MOBA und Sportsimulation

Autor



Niklas
Hinzpeter

Vor wenigen Tagen erschien der Early Access zu „Steel Circus“ auf Steam. Bei dem Spiel handelt es sich um einen Hybrid aus MOBA und Sportsimulation aus österreichischem Hause. Doch wie spielt sich diese Mischform?

Die Story von „Steel Circus“ ist schnell erklärt: In ferner Zukunft findet nach einem langen Krieg jährlich eine Konferenz der mächtigsten politischen Fraktionen statt, welche von dem spektakulären Sportereignis begleitet wird. Doch die Geschichte ist nur Hintergrund, der Fokus des Spiels liegt selbstverständlich auf dem PvP-Erlebnis. Im Rahmen des „futuristischen Sportspiels“, wie es die Entwickler selber nennen, treten zwei Teams aus je

drei Spielenden gegeneinander an. Die in „Steel Circus“ gespielte Sportart ist wie eine Mischung aus Handball, Rugby und Eishockey. Ziel ist es, mehr Tore als das gegnerische Team zu erzielen und die Partie so für sich zu entscheiden. Hierzu steuern die Spielenden „Champions“, die je über zwei individuelle Fähigkeiten verfügen. Diese Fähigkeiten müssen gekonnt eingesetzt und durch gute Tackles und Würfe ergänzt werden, um mit erfolgreichen Abschlüssen auf das Tor Punkte zu erzielen. Gutes Zusammenspiel mit den Verbündeten ist hierbei selbstverständlich unerlässlich.

Grafisch ist „Steel Circus“ entsprechend der Story in einem futuristi-

schen Stil gehalten und kann qualitativ mit vergleichbaren Titeln mithalten. Bei der Steuerung hat Entwickler Iron Mountain Interactive wie bereits beim Genre auf ein hybrides System gesetzt – das Spiel lässt sich sowohl mit Controller als auch mit Maus und Tastatur bedienen. Im Test hat sich diese Steuerung jedoch zumindest auf Maus und Tastatur wenig intuitiv angefühlt: Zwar wird die Laufrichtung mit der Tastatur bestimmt, die Richtung der Würfe und Tackles ist allerdings nicht von der Laufrichtung, sondern von der Position des Mauszeigers abhängig. Diese Verwirrung wird zusätzlich dadurch verstärkt, dass die Perspektive der Kamera an Sportspiele wie Fifa erinnert, während sich die Steuerung in dieser



Hinsicht hingegen unterscheidet. Nach einigen Übungsrounden sollten sich allerdings die meisten Spielenden an diese Steuerung gewöhnt haben.

Vor jeder neuen Begegnung lässt sich einer der derzeit lediglich sechs Champions auswählen, ein siebter Champion wurde bereits vorgestellt und wird in nächster Zeit erscheinen. Mittelfristig könnte die geringe Anzahl der Champions bei einigen Spielenden aufgrund zu geringer Abwechslung jedoch möglicherweise zu Langlebigkeit führen. Einige der Champions müssen außerdem zunächst freigeschaltet werden, dies ist laut Entwickler allerdings durch reinen Grind erreichbar. Für die ungeduldigen Spielenden besteht außerdem die Möglichkeit, für etwa 20€ sofort alle Champions freizuschalten. Ein

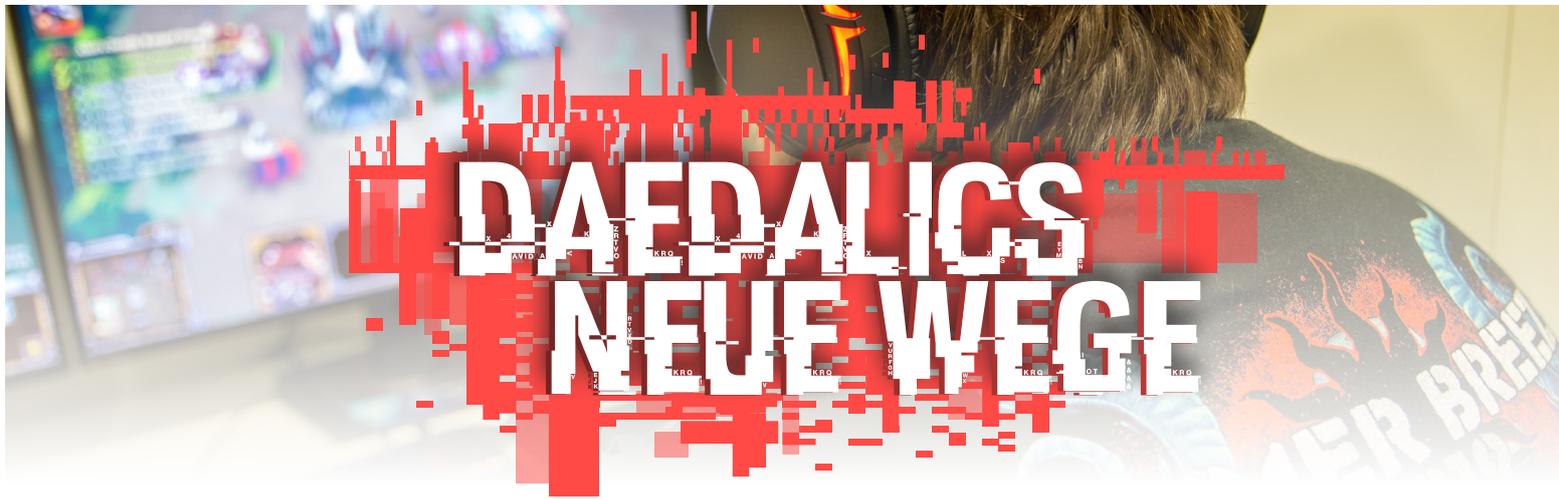
direkter Vorteil ergibt sich dadurch allerdings nicht, da alle Champions vergleichbar stark sind. Insgesamt gehen Entwickler und Publisher jedoch sehr vorbildlich bei der Monetarisierung des Free-to-Play Titels vor: Es lassen sich ausschließlich kosmetische Inhalte und besagtes Champion-Pack mit Echtwährung freischalten, sodass keine Pay-to-Win Mentalität bei der Spielerbasis aufkommen sollte.

Allerdings hat „Steel Circus“ ein Problem, mit dem die meisten MOBAs zu kämpfen haben: Wie kann man möglichst ausgeglichene Verhältnisse zwischen den Teams schaffen, wenn einer der Spielenden das Match verlässt? Derzeit hat das Spiel darauf keine Antwort, was zu einigen erbosten Steam-Bewertungen geführt hat. Laut Entwickler arbeitet dieser jedoch bereits an

eine KI, die die fehlenden Spielenden dann ersetzen soll. Early Access Spiele haben eben grundsätzlich ihre Probleme, Iron Mountain Interactive scheint die Kritik und Rückmeldungen der Spielenden jedoch durchaus ernst zu nehmen, um langfristig einen E-Sports-reifen Titel abzuliefern.

Alles in allem ist „Steel Circus“ für Freunde von MOBAs und Sportsimulationen aber trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung und gelegentlichen Problemen mit abwesenden Spielenden durchaus empfehlenswert: Das Spiel überzeugt mit einem interessanten Spielprinzip, solider Grafik und kostenloser Verfügbarkeit. Ihr könnt das Spiel in Halle 10.1 am Stand von Oasis Games anzocken.





Autor



Emanuel Hellwich

Mitreißende Stories, liebevoll erstellte Welten und eine gehörige Prise Selbstironie. Dafür steht der Publisher und Entwickler Daedalic mit seinen Titeln. Dauerbrenner wie die Adventures Edna bricht aus und Deponia begeistern bis heute die Fans. In diesem Jahr präsentiert sich Daedalic auf der Gamescom aber etwas anders: Mit "A year of Rain" schickt die Spieleschmiede ein Echtzeitstrategiespiel mit Team- und Heldenfokus für das nächste Jahr ins Rennen. Das erinnert stark an Warcraft 3 und wird voraussichtlich mit dem Remake von Warcraft 3 um die Gunst der Fans kämpfen. Dabei gehen sie allerdings erst nach der Veröffentlichung von WC3 in die öffentliche Beta. Neben "A Year of Rain" präsentiert Daedalic auf der Gamescom ebenso den Sci-Fi-U-Boot-Simulator "Barotrauma", den Mystery-Titel "The suicide of Rachel Foster" und das RPG "Iron Danger".

Wir haben uns für euch bei Daedalic "A year of Rain" und "Iron Danger" genauer angeschaut.

Un erwartete Konkurrenz für Warcraft 3: Reforged?

Das Real-Time-Strategy-Game "A year of Rain" überzeugt mit ansehnlicher Grafik und einem epischen Soundtrack. Vor dem Start der Runde gilt es sich für eine Fraktion und einen Helden zu entscheiden. Dabei kann der Spielende zwischen drei Fraktionen wählen: Das Haus Rupah, eine zivilisierte menschenähnliche Gruppierung, die wilden Nomaden - von Überbleibseln vergessener und vernichteter Völker gebildet - oder die rastlosen Untoten. An Helden stehen einem typische Fantasy-Klassen zur Verfügung: Ein Tank, ein Damage Dealer und ein auf Buffs und Support fokussierter Healer. Am überraschendsten ist wohl, wie stark das

Gameplay von "A year of Rain" dem von Warcraft 3 ähnelt. Der Basenbau mit einer einfachen Struktur (ähnlich wie bei Age of Empires oder Warcraft 3) funktioniert einwandfrei. Auch der Umgang mit den Helden ist einsteigerfreundlich.

"Round Start"

Zu Beginn des Spiels geht es dann als erstes an die kleinen Monster, um Erfahrung für den Helden zu verdienen. Nach ein paar Item-Käufen kann bereits mit einer kleinen Armee ein Angriff auf die gegnerische Base versucht werden. Taktischere Spieler bevorzugen allerdings mehr den Kampf mit den Bossmonstern, die Armeeweite Buffs als Belohnung mit sich bringen. So weit also nicht viel neues. Die interessantesten Features werden nämlich erst bei genauerem Hinsehen sichtbar. Am meisten verblüfft der Spielmodus "Against all odds", bei dem 2 Spieler nur mit Helden gegen 4 Spieler, die auf Helden verzichten, antreten. Hier ist natürlich sofort aufgefallen, dass 2 Helden gegen eine Übermacht von 4 Armeen normalerweise keine Chance haben. Auf die Frage nach dieser Problematik des Balancings antworteten die Entwickler klar. "Wir sehen 'Against all odds' etwas für sich genommen. Wir experimentieren mit dem Spielmodus und werden dafür Boni einführen, da das Balancing sonst kaum machbar wäre". Ebenfalls mit dabei ist ein Fantasy-Storymodus, der großen Fokus auf Koopgameplay setzt. Diese kann aber auch mit Bots als Solokampagne gespielt werden.

Wenn das Balancing den Entwicklern gelingt, könnte der Mode "Against all odds" das RTS zu einem Kracher machen. Mit der Neuauflage von Warcraft 3 hat sich Daedalic allerdings starke Konkurrenz ausgesucht.

Bezauberndes RPG mit Flashbacks

Einen solideren Eindruck vermittelt das RPG "Iron Danger". Das von Action Squad entwickelte Spiel begeistert von Anfang bis Ende. Die Grafik ist zauberhaft. Jedes Blatt an den unzähligen Bäumen sieht malerisch aus und zieht zusammen mit dem Soundtrack Spielende komplett in seinen Bann. Ein weiterer Suchtfaktor ist die ausgeklügelte Zeitreisemechanik.

Zeitreisen im Sekundentakt

Zu jeder Zeit können Spielende nämlich in einem Zeitfenster bis zu 5 Sekunden in die Zeit zurückreisen. Denn "Iron Danger" ist kein gewöhnliches RPG: Es ist vielmehr ein Mix aus rundenbasierten Kämpfen, in denen die nächsten Spielaktionen im Fünf-Sekundentakt vorgeplant werden. Dabei können Spielende auch zu jeder Zeit die letzten fünf Sekunden mit all ihren Aktionen wiederholen, oder abändern. Dadurch können viele verschiedene Taktiken ausprobiert werden. In der Theorie endet damit der Spaß nie, denn die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt sind schier endlos. "Man muss nicht immer speichern und laden, wenn eine Taktik mal nicht klappt. Es geht einfach an den Anfang zurück und der Spieler kann so viel dummes Zeug ausprobieren, wie er will.", äußerten sich die Entwickler von Action Squad zur Hauptmechanik von Iron Danger. Hier mal einen Baum fällen, da ein paar Gegner von einer Klippe stoßen oder Fallen mithilfe von typischen Red Barrels bauen. Durch die Zeitreise macht Iron Danger erst richtig Spaß, wird jedoch auch ein wenig langsamer und taktischer. Abgesehen davon soll die Story in Daedalic-Manier in die Tiefe gehen. Es bleiben keine Zweifel, dass das Spiel zu einem Must-have für RPG-Fans werden wird.



CARCASSONNE TRIFFT SIEDLER



Anton Sikora zieht an seiner Zigarette. Er hat bereits einen langen Tag hinter sich, auch wenn es erst kurz nach Mittag ist. Seit dem Morgen ist er schon in der Retroarea unterwegs, hilft bei Freunden auf einem Stand aus. Zwischendurch versucht er allerdings auch sein eigenes Spiel zu promoten - ohne Stand, nur mit T-Shirt und seinem iPad. Darauf: Eine rechteckige kleine Klotzkarte, die mit Häusern, kleinen Wegen, und viereckigen Landschaftsfeldern übersät ist. Stolz hält er sein iPad vor sich hin, und zeigt sein Spiel „Tiny Little Kingdoms“. „Es ist wie Carcasson, das auf die Siedler trifft - nur für Pazifisten“, sagt Sikora. Carcasson, das ist ein Strategiespiel, bei dem die Spieler ihre eigene Spielwelt mit kleineren Haus- oder Feldkarten bauen. Dieses Prinzip hat Sikora mit den Finanz- und Aufbaufeatures aus die Siedler gekreuzt, und heraus kam „Tiny Little Kingdoms“.

Herzblut und Ehrgeiz

Drei Jahre lang hat er an seinem Spiel gearbeitet, oft auch während der Arbeit. Denn eigentlich ist der 37-jährige von Beruf Behindertenassistent, und hilft rund um die Uhr aus. Gerade zwei Wochen ist es her, dass er sein Aufbauspiel fertig gestellt hat. „Ich kenne die Person die ich betreue schon lange und sehr gut. Da konnte ich auch bei ihm mal an dem Spiel feilen“, so Sikora.

Seine ersten Codingskills hat sich der 37-jährige während seiner Jugend selbst beigebracht - indem er stundenlang in seinem Programmierbuch versank. Frisch gelerntes hat er immer direkt am eigenen Commodore ausprobiert. Sikora erinnert sich an diese Zeiten: „Meine Mutter hat damals immer die Siedler 2 gespielt und alle Karten ohne Gegner vollgebaut. Ich wollte genau in die gleiche Richtung gehen“. So kam Jahre später die Idee zu „Tiny Little Kingdoms“ zustande.

Das Game kommt zudem ohne Story aus, bietet aber einen Kampagnenmodus mit Missionen.

Im Spiel selber wird ein mit jedem Level komplexer werdendes Königreich aufgebaut, indem Weg- oder Rohstoffkarten um die eigene Burg verteilt werden. Wird zum Beispiel zunächst an Wäldern Holz, und an Bergen Stein abgebaut, müssen zum Vorankommen später Rohstoffe kombiniert werden. So werden dann Produktionsketten zusammengesetzt, die immer aufwendiger zu kombinieren werden. Generell möchte dadurch das Spiel die Sparte der „satisfaction“-Aufbauspiele à la Factorio oder Satisfactory bedienen.

„Es war immer mein Traum ein eigenes Spiel zu entwickeln - Ich lebe ihn gerade. Und es ist fühlt sich un-

glaublich gut an“, so Sikora. „Aber vor allem wollte ich etwas zu Ende bringen. Ich habe schon einige Prototypen an Spielen gehabt, die sind aber dann am Ende in der Tonne gelandet“, ergänzt er. Was ihm ebenfalls viele Sorgen bereitete, war vor allem das Balancing des Ökonomie-systems mit den Ressourcen. Dieses schien nach der Einführung von neuen Ressourcen immer unübersichtlicher zu werden.

„Für mich war auch von Anfang an klar, dass es in meinem Spiel keine militärischen Einheiten geben würde. Sonst würde das meine Mutter nicht spielen - und gerade ihr wollte ich mein Spiel zeigen“, ergänzt Sikora. Jetzt steht er auf vom Boden, die Zigarette ist nur noch ein Stummel. Er verabschiedet sich herzlich und steuert wieder auf Halle 10.2 zu. Heute hat er noch viel vor. Er will schließlich so vielen Menschen wie möglich von seinem kleinen Spiel erzählen, das er mit viel Herzblut geschaffen hat.

Tiny Little Kingdoms ist ab jetzt im Android-Playstore verfügbar und kostet 3,99. Eine kostenlose Demoversion mit drei Leveln ist ebenfalls verfügbar.

Autor



Max Esser



Zur Person

Tobias Benz kommt ursprünglich aus dem "klassischen" Sport, hat in seiner Jugend hochklassig Fußball beim VfB Stuttgart gespielt aber sich auch damals schon intensiv mit Games befasst. Aus den Erfahrungen heraus, die er im Fußball gesammelt hat, entstand irgendwann die Intention, aus "ganz normalen Gamern (...) professionelle Athleten zu machen".

Er ist eSports Director an der Fachhochschule für angewandtes Management in München und ehemaliger Teammanager bei Euronics Gaming. Mit uns hat er über den eSport und zukünftige Herausforderungen der Branche geredet.



Benz Zeit bei Euronics Gaming, vor allem erfolgreich in den Bereichen CSGO und LoL, (2015-2017) war daraufhin seine erste Station im eSports. Mit einem klaren sportlichen Hintergrund machte er sich dort an die Aufgabe, die Vorgänge weiter zu professionalisieren und auf ein neues sportliches Level zu heben. Mittlerweile ist er seit über einem Jahr als Leiter des Studiengangs eSports Management an der FHAM (Fachhochschule für angewandtes Management) tätig, einer privaten Hochschule mit mehreren Standorten in Deutschland.

Was ist für Sie der wichtigste Faktor, der den eSport antreibt?

Antwort: „Der Kern der den eSports antreibt ist die Community. Dort wo die Community ist, ist auch der digitale Sport. Die Wurzel des eSport besteht ja aus dem Gaming an sich. Hier auf der Gamescom haben wir sehr viele Games die auch im Bereich des kompetitiven Sports betrieben werden können. In der Regel liegt es aber auch bei den Herstellern/Publishern, das jeweilige Spiel auch kompetitiv spielen lassen zu wollen. Manche Spielehersteller haben das gut hinbekommen. Mit

spannenden Formaten und viel Emotionalität haben diese Spielehersteller es geschafft, ihren Titel eSport-fähig zu machen. Man hat natürlich mit League of Legends und Counterstrike eben die konventionellen Titel, aber mittlerweile auch zum Beispiel Fortnite. Alle diese Titel haben es geschafft, die Community zu begeistern und nachhaltig an sich binden zu können. Sie schaffen es immer wieder, neue Impulse und Anreize zu setzen um in diesem System drin zu bleiben.

Wie sehen Sie die Abhängigkeit beim ausüben von eSport im Vergleich zu "allgemeingütigen" Sportarten wie Fußball? Sprich, League of Legends gehört einzig und alleine RiotGames, Fußball "gehört" erst einmal niemanden.

Antwort: „Das spannende ist wirklich, dass es große Unterschiede zwischen dem klassischen und dem digitalen Sport gibt. Im eSport sind wir davon abhängig, was der Publisher sagt. Dieser hat quasi eine Monopolstellung, weil Lizenzen und Rechte der Spieletitel alleinig bei diesem liegen. Das kann man definitiv negativ ankreiden. Jedoch ist

der Vergleich mit klassischem Sport wieder ein Politikum. Da kommen wir dann wieder auf die gesellschaftspolitische Frage zurück, ob es als Sport angesehen wird und ob es thematisch zum Thema Gemeinnützigkeit passt. Das ist eine extrem große Kontroverse die seit mehreren Jahren diskutiert wird.“

Sollten große eSport-Titel wie Fifa, League of Legends und Overwatch als "Allgemeingut" ähnlich strukturiert werden wie Fußballvereine unter ihren Dachverbänden?

Antwort: Das halte ich für schwierig. Da die Publisher sehr stark verteilt sind, wir einfach zu viele verschiedene Disziplinen bedienen und die spielbaren Titel unzählige sind. Ich glaube, dass wir uns die nächsten Jahre auf jeden Fall noch begleiten. Für diejenigen, die im eSports aktiv sind, stellt es um ehrlich zu sein keine große Problematik dar. Man muss sich die Frage stellen aus welcher Perspektive es problematisch wird. Hier würde ich sagen, dass sich die Sportverbände neu ordnen müssen und das wird vor allem auch für die Strukturen eine Herausforderung sein. Für diejenigen, die es aber konsumieren,

Autor



wird es wahrscheinlich gar kein so großes Problem sein.

In Amerika gibt es die „Academy League“ und groß angelegten Turniere, in denen Uni-Teams gegeneinander antreten. eSportler sind viel präsenter, es gibt mehr bekannte Streamer. Die Zuschauerzahlen sind im Vergleich von LCS zur LEC (Die offiziellen Profiligen des Spiels League of Legends in den Regionen Nordamerika und Westeuropa) bedeutend höher. Wo hinkt die europäische Szene da hinterher?

Antwort: Hinterherhinken ist meiner Meinung nach ein wenig zu übertrieben dargestellt. Das Thema bekommt in den USA einfach mehr Aufmerksamkeit. Wir haben in Europa immer noch extrem konservative Wertevorstellungen und wenn man das mit den USA vergleichen möchte sind wir in Europa einfach auf einer ganz anderen Ebene. In den USA wird das gar nicht mehr diskutiert. Es wird, ähnlich wie im ganzen Sportbusiness in den USA, als Entertainment-Faktor gesehen. Das begreifen wir in Europa und auch in Deutschland noch nicht, da die konservativen Sportstrukturen und Verbände dagegen steuern.

Klar, wir haben jetzt auch die europäische LEC, die ein Franchisesystem nach amerikanischen Vorbild verfolgt. Da war man in Nordamerika einfach ein bisschen schneller. Ich glaube auch, dass das Thema in den USA eine größere Rolle spielt, weil die Begeisterung dafür ein wenig losgelöster und lockerer ist. Dort gibt es diesen Generationenkonflikt den wir in Europa haben einfach nicht oder er ist zumindest nicht ansatzweise so stark ausgeprägt wie bei uns. Das betrifft auch die Bekanntheit von Streamern und anderen Persönlichkeiten, da ist man in Amerika grundsätzlich ein wenig lockerer im Umgang.

In den USA wird massiv Geld in die Szene investiert, dort sind die Unternehmen experimentierfreudiger, sodass das ganze Thema eSport mehr Durchschlagskraft hat und schneller an die Leute kommt. Bei uns ist das immer noch eine Nische und wir haben die ganz klassischen Sportarten wie beispielsweise eben Fußball, die dominieren bei uns wesentlich stärker das Geschehen als

vergleichbare Sportarten in Nordamerika und das ganze braucht noch ein bisschen mehr Zeit als in den USA. Wir sind vielleicht ein bisschen zurück, aber hinterher hinken ist zu hart ausgedrückt, es sind einfach andere Strukturen die wir hier in Europa haben, in den USA ist man experimentierfreudiger und die Gesellschaft geht lockerer damit um.

Neben den Strukturen, die hier vielleicht noch nicht ganz so stark ausgeprägt sind muss man aber zumindest anmerken, dass Europa als Region dennoch sehr erfolgreich ist. Nicht nur in League of Legends, wo zuletzt G2 Esports nennenswerte Erfolge gegen amerikanische und asiatische Teams erlangen konnte, sondern auch beispielsweise bei Fifa und diversen Rennspielen, in denen europäische Teams und Spieler durchaus besser sind als Amerikaner.

Bei einer Größe der Szene rund um LoL, besteht da überhaupt noch Gefahr dass diese zugrunde gehen könnte, wie bspw. die von Heroes of the Storm? Die eSport-Sparte wurde von Blizzard mehr oder weniger von einem Tag auf den anderen aufgegeben und das Profigeschäft traf dies gänzlich unvorbereitet.

Antwort: Ich kann es mir nicht gut vorstellen, zumindest nicht von einem Tag auf den anderen. Heroes of the Storm war für mich eine Ausnahme. Im eSport geht es immer darum, auch die Fans mit einzuspannen und auf der Community aufzubauen, bei Heroes of the Storm war zwar schon eine eingeschlossene Community da, aber es war einfach zuviel Aufwand und die Zahlen haben nicht mehr gestimmt. Ein guter Vergleich ist hier Apex Legends. Am Anfang sehr groß gestartet mit bekannten Streamern und massig Zuschauern auf Twitch & Co., ist es ziemlich schnell wieder abgeflacht. Warum? Weil es wichtig ist, nachhaltig und kontinuierlich Anreize zu geben. Die Entwickler von Apex Legends haben es nicht wirklich geschafft, ein Spielerlebnis um das Spiel herum aufzubauen, mit Geschichten, die Content für die interessierte Fangemeinschaft liefern. Deshalb sind sie relativ schnell wieder größtenteils von der Bildfläche verschwunden.

Aber kann das denn nun auch etablierte Spiele wie etwa League of Legends passieren?

Antwort: League of Legends und gerade auch Riot Games hat es geschafft, ein Ökosystem aufzubauen, in dem es nicht nur Geschichten rund um das Spielgeschehen gibt, sondern auch Patches in ziemlich kurzen Abständen, die den Spielern immer wieder neue Anreize geben. Es gibt immer neue Möglichkeiten, die Meta verändert sich und man kann immer wieder was neues ausprobieren.

Auch das Storytelling mit den neuen Comics, die League of Legends rausbringt, trägt seinen Teil dazu bei. Auf diese Art und Weise bietet das Spiel die Möglichkeit, dass man sich intensiver damit befasst als wenn man nur das reine Spiel vor sich hat. Das hat League of Legends hervorragend geschafft. Deshalb wird uns League of Legends als Beispiel noch lange begleiten.

Wo geht die Reise hin und woran muss Ihrer Meinung nach noch tatkräftig nachgebessert werden?

Antwort: Die Faktoren, die in den nächsten Jahren noch stark ein Einfluss gewinnen werden sind meines Erachtens nach auf der einen Seite Mobile Gaming und auf der anderen Seite VR Gaming.

Zusätzlich hat der eSport in Deutschland meiner Meinung nach noch zwei Große Aufgaben. Das ist auf der einen Seite die Professionalität auf allen Ebenen, da sprechen wir von den Teams, von den Events, auch von den einzelnen Personen, die sich in dem Bereich bewegen und auf der anderen Seite sind es die Strukturen die geschaffen werden müssen, nicht nur an der Spitze, weil da haben wir die „Leuchtturmevents“, die wirklich auch eine gewisse Strahlkraft haben, sondern vor allem im Fundament und in der Breite, wo wir wirklich einen Anreiz geben müssen, dass man diese noch etwas chaotischen Zustände beiseite legt und man den Verbänden die Chance gibt, sich zu vereinen und sich vielleicht auch ganz klassisch in Ligen organisieren zu können.“

Impressum

Herausgeber

Jugendpresse Rheinland e.V.
Arnsberger Straße 11,
51065 Köln

V.i.s.d.p. / Projektleitung

Mika Baumeister,
Lea Stratmann,
Miguel Plewka

Printredaktion

Moritz Merker,
Emanuel Hellwich,
Niklas Hinzpeter,
Max Esser,
Henry Vanhauer

Bildredaktion

Victoria Supp,
Victoria Chabak

Videoredaktion

Maxim Abramov, Enes Elmas

Onlineredaktion

Henry Vanhauer,
Mika Baumeister

Layout

Henry Vanhauer

Förderer



Stadt Köln

Ministerium für Kinder, Familie,
Flüchtlinge und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



LOOT KOMPASS



Die Gamescom ist für zwei Dinge bekannt: Die neuesten Games und jede Menge gratis Merch. Unser Lootkompass zeigt, wo es die besten Gratissachen gibt.

Vom Kugelschreiber, über Essen bis hin zu T-Shirts gibt es auf der Gamescom fast alles umsonst. Besonders beliebt sind jedes Jahr kleine Papphocker, die das Anstehen deutlich angenehmer machen. In diesem Jahr werden diese gleich an drei großen Ständen verteilt: Bei Samsung, Vodafone und Wargaming.

Wer möglichst viel Loot haben will, ohne groß was dafür zu machen, sollte in Halle 10.2 auf dem Gamescom-Campus vorbeischauen. Dort gibt es neben jeder Menge kostenloser Gummibärchen und Kugelschreibern auch viel außergewöhnlichen Loot: Beispielsweise Trinkflaschen, Bücher oder Kondome.

Grundsätzlich gilt beim Looten: Wer zuerst kommt, malt zuerst. Geht deswegen am besten so früh wie möglich zu den Locations – denn nachmittags und abends sind die Tagesrationen der Aussteller meist schon aufgebraucht. Deshalb sind hier natürlich auch alle Angaben ohne Gewähr.

Halle 5.2

- B45 Samsung: Hocker mit Tragebändchen (während der ‚Raffles‘)
- A50 Square Enix: Final Fantasy Taschen (Ausgabe während Shows)
- A50 Square Enix: T-Shirt (Nach spielen von Final Fantasy)
- B26 Netflix: Eis, Cola und Raider/Twix

Halle 8

- B20 Wargaming: Goodie Bag + Shirt World of Warships
- B20 Wargaming: Goodie Bag + Shirt World of Tanks (nach Panzer Bootcamp)
- B30 Wargaming: Goodie Bag + Shirt Pagan Online (nach spielen)
- B30 Wargaming: Hocker mit Tragegriff
- C30 Vodafone: Hocker
- A11 THQ: Goodie Bag + Shirt Darksiders Genesis/Desperados III

Halle 9

- B45 Samsung: Hocker mit Tragebändchen (während der ‚Raffles‘)
- A50 Square Enix: Final Fantasy Taschen (Ausgabe während Shows)
- A50 Square Enix: T-Shirt (Nach spielen von Final Fantasy)
- B26 Netflix: Eis, Cola und Raider/Twix

Halle 10.1

- D20 Mediamarkt: Donuts (für Tanzen)
- B21 MSI: Tüte + Goodie nach Wahl (für Umfrage)
- A79 Corsair: Loot aus Greifautomaten (Vorher Fragen beantworten)
- D21 Philips: Pommes
- C22 Siemens: Smoothies
- B78 Lootboy: Slush-Eis

Halle 10.2

- B10 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend: Schreibzeug, Trinkflaschen, Tassen, Brillenputztücher, uvm
- A19 Jugend gegen Aids: Kondome
- C18 Bundeszentrale für politische Bildung: 1 Kostenloses Buch nach Wahl
- C18 Rheinenergie: Endlos Trinkwasser