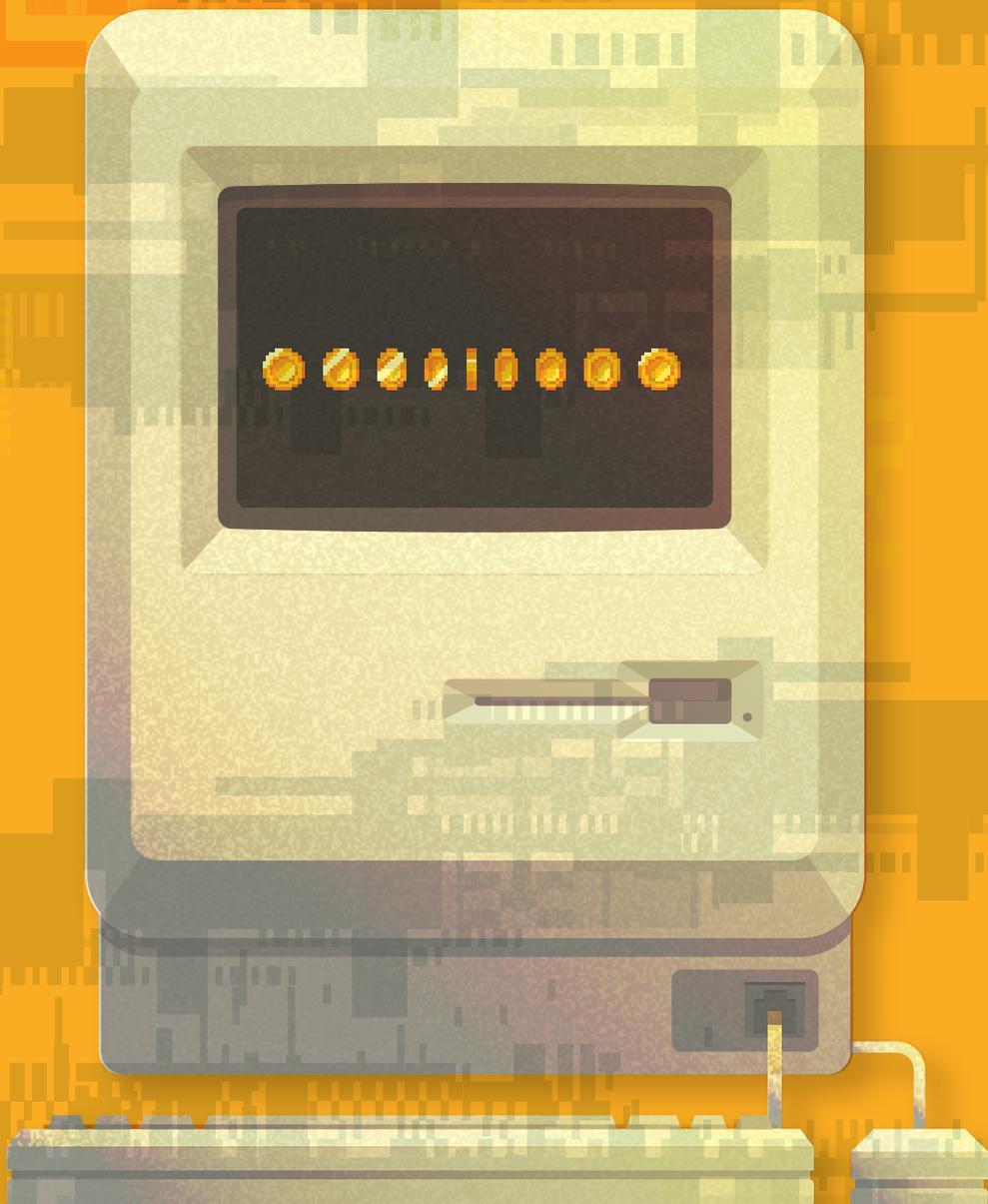


# PAPPIER

PRINTHOTFIX FÜR DIE GAMESCOM 2019

SAMSTAG, 24.08.2019



# HUMANKIND

wie Civilization, nur besser?

Autor



Emanuel Hellwich

Eine Weltkarte, zu Anfang voll von Wäldern, Tieren und Natur. Inmitten dieser einzelne Einheiten, die schnell anfangen zu jagen und die Welt zu erkunden. Sie lassen sich nieder und bevölkern die ersten Regionen der Karte. Bald breiten sie sich aus, erweitern ihre Städte und schreiten in den Zeitaltern voran. Diese Szenen sind vielen Gamern bekannt aus Spielereihen wie "Anno" oder "Civilization". Doch "Humankind" und das entwickelnde Studio Amplitude sind zwar für das Weltraumstrategiespiel "Endless Space" bekannt, wagten sich in der Vergangenheit aber noch nie so weit an die Klassiker heran wie jetzt.

Auf der Opening Night der Gamescom 2019 kündigte Sega einen unerwarteten Titel an. Für nächstes Jahr sei geplant, das von Amplitude Studios produzierte Strategiespiel "Humankind" zu veröffentlichen. Dieses ähnelt anderen Spielen im Bereich der Globalstrategie, bringt jedoch auch seinen ganz eigenen Touch mit.

## Tradition und Innovation vereint

Zu Anfang wird mit einer Gruppe aus Jägern und Sammlern gestartet. Diese können die Gegend erkunden oder jagen. Nun hat man zwei Optionen. Jagen, um durch Bevölkerungswachstum ein Zeitalter voran zu kommen, oder nach Wissen suchen,

dass an verschiedenen Stellen der Karte verstreut ist. Das Jagen ist zu Anfang riskant, Wissen zu sammeln ist die sichere Alternative. Hat man genug vom einen oder anderen, kann ein kultureller Einfluss für das eigene Volk ausgewählt werden. In jedem der sechs Zeitalter stehen je zehn Kulturen zur Auswahl, alle mit eigenen Boni, Gebäuden und Einheiten. Diese Einflüsse lassen sich alle frei kombinieren.

In der ersten Stufe stehen Völker wie Babylonier und Ägypter zur Wahl. Einige eher auf Produktion, andere auf Expansion oder Diplomatie spezialisiert.

Nun machen wir einen Sprung ans Ende eines Spiels. Die kleinen Städte erstrecken sich dann nämlich über mehrere Kartenabschnitte und haben einen hochindustriellen Look. Trotzdem sind bis zuletzt die kulturellen Einflüsse der früheren Zeitalter in der eigenen Stadt sichtbar. An einigen Ecken sind es typisch deutsche Fabriken, hier und da orientalische Straßenhändler. Auch ägyptische Pyramiden und römische Architektur ist nicht weit. Diese beeindruckenden Details kommen aber erst durch die Grafik und den Soundtrack richtig zur Geltung. Die detaillierten Straßen und Ecken der Stadt, sowie die Musik, die verschiedenste kulturelle Eigenschaften vereint,

hauchen dem Spiel Leben ein. "Humankind" glänzt jedoch noch auf eine andere Weise.

## Die Runde in der Runde

Mit die interessanteste Gameplaymechanik macht sich in den Kämpfen bemerkbar. Statt des üblichen Einheitenaufstellens und automatisierten Angriffen, ist das Kampfgeschehen besser kontrollierbar. Zu Beginn der Auseinandersetzung verteilen sich die Einheiten auf die umliegenden Geländefelder. Innerhalb des Spielzugs sind noch einmal drei Runden Zeit, um taktisch mit dem Militär zu kämpfen. Wenn der Gegner einen Terrainvorteil hat, müssen einige Einheiten verschoben werden. Dadurch werden Kämpfe vielschichtiger und kontrollierbarer. Ein interessanter Nebeneffekt ist, dass hier die Einheiten verschiedenster Zeitalter Seite an Seite kämpfen. So steht eine Gruppe römischer Legionäre neben einem Trupp französischer Schützen. Unterstützt werden beide von einer portugiesischen Orgelkanone.

## Fazit:

Mit den vielen Auswahlmöglichkeiten beim Zivilisationsbau und einer präzisen Taktikebene hat "Humankind" das Potential, Platzhirschen wie "Anno" oder "Civilization" ernsthafte Konkurrenz zu machen.

## Impressum

### Herausgeber

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

### Vi.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



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





# THROUGH THE DARKEST OF TIME

7:50 Uhr, Düsseldorf Hauptbahnhof. Am Gleis stehen hunderte von Leuten, alle wollen sie nach Köln, zur Gamescom. Hinter mir: Ein Mann, der mir irgendwie bekannt vorkommt. Er hat ein T-Shirt an, auf dem "Through the Darkest of Times" steht. Ich erinnere mich. Vor einem Jahr hab ich ihn bereits in der Indiearena auf der Gamescom getroffen. Damals hat er das Spiel noch selbst vorgestellt. Zum zweiten Mal in Folge ist das Spiel also nun auf der Gamescom, dieses Jahr am Stand des Publishers HandyGames. Ein Mobilegame ist es allerdings nicht.

„Through the Darkest of Times“ ist - wie der Name bereits verrät - ein sehr düsteres Spiel, das in Berlin während des Aufstiegs der Nationalsozialisten startet. Seinen Höhepunkt hat die Story dabei im Zusammenfall des dritten Reiches. Im

Fokus steht dabei die Verfolgung von Widerstandskämpfern, die sich gegen die totalitäre Macht des Regimes rund um Hitler wehren. Dabei müssen sie aus dem Untergrund heraus agieren. Spielende führen während des Spiels eine kleine Gruppe von Widerständlern. Mit dem Widerstand müssen neue Anhänger gewonnen werden, damit das Regime effektiver geschwächt wird. Sinkt allerdings die Moral der Gruppe, funktioniert dies nicht. Daher müssen Ressourcen gesammelt werden, die für das Überleben der Gruppe essentiell sind. Sobald einen dabei allerdings die Späher der Gestapo entdecken, heißt es Game Over.

## WW2 Strategie aus Sicht des Widerstands

Das Spiel wird seit 2016 vom Berliner Studio Paintbucket Games entwickelt, und ist in Runden und Kapiteln unter-

teilt. Jede Runde ist eine Woche an Ingamezeit und jedes Kapitel deckt eine bestimmte Periode der Geschichte des dritten Reiches ab. Unter anderem sind die Perioden von der Machtergreifung um 1933, über den Gipfel der Verfolgung im Jahr 1936 und den Krieg in den 1940ern spielbar.

Seitdem die Entwickler das Spiel zuletzt vor einem Jahr auf der Gamescom präsentierten, hat sich vieles verändert. Aus nur einem fertigen Kapitel sind ganze vier geworden und aus zwei Entwicklern wurden sechs. Ebenfalls wird weiterhin aktiv im Hintergrund optimiert. Voraussichtlich erscheint „Through the Darkest of Times“ noch in diesem Jahr. Der Endpreis soll laut Entwickler zwischen 15 und 20 Euro liegen.

Autor



Moritz Merker





Autor

Niklas  
Hinzpeter

*Minecraft ist den meisten vor allem als digitaler Lego-Ersatz bekannt. Umso verwunderlicher ist es, dass 2020 nun ein Minecraft Hack & Slay-Spiel auf den Markt kommen soll. Wie lassen sich diese beiden Gegensätze miteinander verbinden? Und ist „Minecraft Dungeons“ tatsächlich nur was für jüngere?*

Minecraft ist das nach Tetris am häufigsten verkaufte Videospiel aller Zeiten. Kein Wunder also, dass Entwickler und Publisher Mojang ihre Goldkuh anzapfen wollen. Im Laufe der nächsten Jahre sollen deshalb einige Spin-Off-Spiele aus dem Minecraft-Universum erscheinen. Den Anfang macht „Minecraft Dungeons“, ein von Mojang entwickeltes Dungeon-Crawler mit Hack & Slay Elementen. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Ein bis vier Spielende müssen in jedem Level aus einem Verlies entkommen, auf dem Weg Quests erledigen und möglichst viele Gegner besiegen. Hierzu haben sie verschiedene Fähigkeiten, Fern- und Nahkampfattacken zur Verfügung. Die Anordnung der Räume des Verlieses ist zu-

fällig generiert, sodass jedes Level prinzipiell mehrmals gespielt werden kann, ohne dass die Spielenden bereits den Weg zum Ausgang kennen. Das Spielprinzip hat also erst einmal nicht viel mit Minecraft zu tun – im Gegensatz zur Grafik. Alles, was in Minecraft Dungeons zu sehen ist, ist nämlich ein echter Block, Gegenstand oder Mob aus Minecraft.

#### **Einfaches Gameplay, aber keine Herausforderung**

In der Gamescom-Demo lässt sich feststellen: „Minecraft Dungeons“ ist auf maximale Erfolgserlebnisse für die Spielenden ausgelegt. Ein Level zu verlieren, ist fast nicht möglich. Ein halbautomatischer Aim sorgt dafür, dass die Gegner so gut wie immer getroffen werden. Ein Tod vom eigenen Avatar ist praktisch unmöglich, da es eine automatische Lebensregeneration und eine Fähigkeit zum Heilen gibt. Sollte doch mal jemand sterben, kann die Person ohne Limitierung einfach von seinen Verbündeten wiederbelebt werden. Und das permanente Erledigen einer großen Anzahl an Gegnern fühlt sich natürlich ins-

gesamt sehr belohnend an. Für ein Kind sind solche Erfolgserlebnisse sicherlich sehr angenehm, die fortgeschrittenen Spielenden werden aber wohl aufgrund mangelnder Herausforderung sehr schnell die Lust am Spiel verlieren. Da können voraussichtlich auch die geplanten täglichen Quests nicht viel rausholen. Optionen, die das Spiel schwerer machen sollen, sind zwar geplant, aber nicht genauer bekannt.

#### **Mojang's Zielgruppe: Kinder**

Laut Entwickler wird für das Spiel eine Altersfreigabe von null Jahren angestrebt. „In jedem Fall unter zwölf Jahren“, erklären die Entwickler. Damit wäre die Frage nach der Zielgruppe dann auch endgültig geklärt. Die Frage, ob Hack & Slays für Kinder überhaupt gebraucht werden, sei hier mal außen vor gelassen. Und ob es überhaupt weitere Spiele im Minecraft-Universum braucht, ebenfalls. Minecraft Dungeons soll voraussichtlich 2020 auf den Markt kommen und für PC, PS4, Xbox One sowie Switch verfügbar sein.



# DIESELPUNK MEETS COMPANY OF HEROES

Iron Harvest im Test

Anfang 2018 startete die Kickstarter-Kampagne zum Echtzeitstrategie-Spiel „Iron Harvest“. Innerhalb eines Monats konnte der Entwickler über 1,5 Millionen Euro für die Verwirklichung des Titels sammeln. Wir konnten die Alpha-Version testen.

Krieg und Verwüstung, verursacht durch laufende Roboter, den sogenannten „Mechs“. Es ist eine düstere Welt, in der „Iron Harvest“ spielt. Eine Welt, in der „Mechs“ während des ersten Weltkriegs erfunden wurden. Später im Jahr 1920 sind sie bereits Alltag der Menschen. Währenddessen versucht in dem „Dieselpunk“-Universum eine dubiose Organisation, die Macht über Europa zu gewinnen. Der Schöpfer des Settings ist der polnische Künstler Jakub Różalski, der mit seiner Bilderreihe „World of 1920+“ die „Dieselpunk“-Community begeisterte. Durch die Förderung von mehr als 16.000 Unterstützern auf Kickstarter erweckt jetzt der deutsche Entwickler King Art Games diese Welt zum Leben.

## Frisches RTS-Futtern

Das Spielprinzip ist das gleiche wie in den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen (RTS): Die Spielenden steuern mehrere Einheiten, mit denen sie Feinde eliminieren und Map-Objectives einnehmen müssen. Anders als bei vergleichbaren RTS-Titeln liegt

der Fokus in „Iron Harvest“ jedoch nicht auf Basenbau, sondern auf Micromanagement, also dem geschickten Anführen der einzelnen Einheiten. Eine schlechte Positionierung von Einheiten auf dem Terrain hat einen massiven Einfluss auf den Ausgang von Kämpfen. Deckung ist daher ein elementarer Teil des Spiels. Interessant: Wenn Einheiten sterben, können ihre Waffen von anderen Truppen aufgesammelt werden. So kann während des Kampfes beispielsweise ein Trupp Maschinisten zu Granadiern umgerüstet werden. Jede der insgesamt drei spielbaren Fraktionen verfügt zudem über eine eigene Kampagne, die aus derzeit jeweils sieben einzelnen Missionen besteht. Außerdem existiert ein Gefechts-Modus, in dem sich die Spielenden untereinander duellieren können.

## Große Nähe zu „Company of Heroes“

Im Test wurde eine Mission aus der Kampagne der Fraktion „Polania“ gespielt. Erste Auffälligkeit: Das Spiel hat in Hinblick auf die Spielweise eine große Ähnlichkeit mit „Company of Heroes“ – die ist aber von den Entwickelnden auch gewollt. Trotzdem ist der Fokus auf das Micromanagement während den Runden deutlich zu spüren. Denn ohne kluge Ressourceneinteilung und ausgeklügelte Taktik sind die Missionen nicht zu gewinnen. Einer der Gründe dafür ist auch

eine deutlich geringere Truppengröße, die Spieler haben können. Im aktuellen Alphabuild hatte da die KI eine deutlich größere Armee zur Verfügung.

## Gameplay hui, Grafik bisher pfui

Bei der Grafik der Animationen von Einheiten und in den Cutscenes hinkt „Iron Harvest“ jedoch anderen aktuellen RTS-Titeln deutlich hinterher. Die Texturen wirken kantig, die Bewegungen unnatürlich. Da es sich hier nur um eine Alpha-Version handelt, können sich Features, Gameplay und Grafik immer noch drastisch verändern. Von der Steuerung her fühlt sich Iron Harvest aber für erfahrene RTS-Spielenden schon sehr intuitiv an. Die Geschichte der Kampagne lässt sich hingegen aktuell noch nicht bewerten, da sie derzeit noch vom Entwickler ausgearbeitet wird.

Der erste Test des Spiels hat sich aber erst einmal gut angefühlt – RTS-Fans können sich mit Blick auf das Gameplay und der Steuerung bei „Iron Harvest“ absolut wohl fühlen. Für alle, die Fans von viel Micromanagement und Herausforderungen sind, also eine echte Empfehlung. Wer das Spiel nicht im Vorfeld auf Kickstarter mit mindestens 55 Euro unterstützt hat, muss sich noch gedulden – bis zum 1.9.20, ein in mehrfacher Hinsicht passendes Datum.

Autor



Niklas Hinzpeter





# DAS COSPLAY-PROBLEM

EIN KOMMENTAR

Autor



Moritz Merker

Cosplays sind nicht nur auf der Gamescom allgegenwärtig. In allen Formen und Farben - und in allen nur erdenklichen Qualitäten. Wer aber denkt, Cosplay sei gleich Cosplay, der liegt mit dieser Ansicht weit daneben.

Der Unterschied liegt in der Herstellung, in der Art und Weise, wie ein Cosplay produziert wird. Es gibt auf der einen Seite diejenigen, die hunderte von Arbeitsstunden in detailverliebte Cosplays stecken, die Charaktere lebensecht darstellen. Auf der Kehrseite hingegen stehen diejenigen, die sich ihre - mehr oder minder gut passenden - Cosplays im Internet kaufen und so gut wie keine eige-

ne Arbeit außer ein paar Klicks auf einschlägigen Websites aufbringen.

## Cosplayer sehen sich als Künstler

Und das mag in vielen Fällen auch richtig so sein. Aber: Wenn jemand ein gekauftes Cosplay trägt, ist die Person deshalb nicht automatisch auch gleich Künstler oder Künstlerin. Modeschöpfer wie Karl Lagerfeld waren und sind Künstler, da sie Werke selber schaffen. Aber jemand, der nur die Kleidung Lagerfelds trägt, ist das nicht.

Aber wie ist es nun zu diesem apokalyptisch anmuten-

den „Zerfall der Cosplayerszene“ gekommen? Es gab doch schon seit jeher simple Nova-Bodysuits und dergleichen. Was hat sich geändert? Dem wachsamem Auge fällt dies auf Veranstaltungen wie der Gamescom Jahr für Jahr stärker auf. Cosplays werden inflationär. Irgendwann läufst du am 20. D.Va-Cosplay vorbei und realisierst, dass es keine Leistung ist, sich für wenig Geld einen nicht passenden Jumpsuit zu kaufen, sich zwei rosa Streifen ins Gesicht zu schmieren und eine langweilige Perücke über das Haupt zu streifen.



### Wie NSFW-Cosplays die Szene ändern

Durch Cosplayerinnen, die sich massenweise auf Seiten wie Patreon für ihre halbherzige Art und Weise, Cosplay zu produzieren, bezahlen lassen. Die wichtigste Regel hierbei lautet: Je anzüglicher das Cosplay gestaltet ist, desto mehr Minderjährige nutzen die Kreditkarte der Eltern, um das neueste NSFW-Photoshooting für nur 50 Euro im Monat zu finanzieren.

Ebenfalls wird es nicht besser, wenn Streamingseiten wie beispielsweise Twitch lieber darauf achten, dass mehr Geld in die eigene Tasche gespült wird, als dass die eigenen Regeln beachtet werden. Besonders sichtbar ist dies bei diversen „E-Cosplayerinnen“. Immerhin gibt es hunderte, wenn nicht sogar tausende, die solche Streams jeden Tag verfolgen. In der Beschreibung finden sich dann immer Zahlen, die einen stützen lassen - dort werden gerne die „Top Donators“ aufgelistet - eine Liste, die oft bei 10.000 Euro anfängt und irgendwo über der 30.000er Marke aufhört.

### Lasst uns „richtiges“ Cosplay fördern

Aber: Es gibt sie. „Richtige“ Cosplayende, richtige Kunstschaffende. Leute, die sich intensiv mit der Materie rund um „ihren“ Charakter beschäftigen, diejenigen, die viele hundert Stunden Arbeit in ihre Auftritte stecken. Die wenigen, die so gut wie alles selbst herstellen, schneiden, bemalen und zusammensetzen.

Diese Personen, die so viel Arbeit in authentisch gestaltete Cosplays stecken, verdienen Achtung und Unterstützung. Zumindest weitaus mehr als diejenigen, die sich allem Anschein nach so gut wie keine Mühe geben.



# 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 vorbeischaun. 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

- B41 EMP: Taschenlampe, Powerbank oder Mauspad (bei Newsletter-Anmeldung)

## 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