

PAPPIER

PRINTHOTFIX FÜR DIE GAMESCOM 2023

SAMSTAG & SONNTAG





DIESMAL HAT'S GEKLAPPT

„GAMES“-MINISTER HABECK ERÖFFNET GAMESCOM

by
Nino
Nicodemo

Wie jedes Jahr wurde die Gamescom am Fachbesucher-Tag offiziell von Prominenz aus Politik und Gaming-Branche eröffnet. 2017 von Angela Merkel (CDU), in diesem Jahr eröffnete Vizekanzler und Wirtschafts- und Klimaminister Robert Habeck (Grüne) die Computerspiele-Messe. „Aus terminlichen Gründen“ habe der Minister im vergangenen Jahr nicht wie angekündigt persönlich zur Gamescom in Köln reisen können.

„Als andere Corona hatten, hatte ich Putin.“ Zu Beginn seiner Rede entschuldigt der Minister seine Abwesenheit im letzten Jahr. Umso mehr freue er sich, dieses Jahr nicht umsonst gepackt zu haben und die Messe nun doch „betreuen“ zu dürfen. Aber nicht nur der „Games“-Minister Habeck ist für die Eröffnung angereist, 2023 waren auch dabei:

Felix Falk, Geschäftsführer game – Verband der deutschen Gaming Branche e.V.; Phil Spencer, CEO Microsoft Gaming; Henriette Reker, Oberbürgermeisterin der Stadt Köln und Vorsitzende des Aufsichtsrats der Koelnmesse GmbH; Bonnie Scheu & Patrick Rijk, rokaplay & Cyberwave; Hendrik Wüst, Ministerpräsident NRW; Jan Klose, Co-Gründer und Geschäftsführer Deck13 Interactive; Samantha Cristoforetti, ESA-Astronautin.

Klimaschutz mit Games

Wie zu erwarten, werden bei so vielen namhaften Gästen fast ebenso viele Reden gehalten. Wer gut zuhört erkennt, dass sich eine Linie

durch die Redebeiträge zieht, bis sie schließlich bei Habeck ankommt. Alle Redner:innen sind sich einig, Klimaschutz sei wichtig und im Kontext von Games besonders dann interessant, wenn diese den Communities das Thema näherbringen können. Wie das aussehen kann, zeigen Bonnie Scheu und Patrick de Rijk mit ihrem durch Crowdfunding finanzierten Titel *Solarpunk* – der bereits auf der Steam Wishlist von über 300.000 Nutzern wiederzufinden ist.

Der Erfolg spricht für sich – Wo sind die Fördermittel?

Aber auch der immer weiter wachsende Erfolg der Gamescom mit über 1.300 Ausstellern 2023 ist ein Thema, das von kaum jemandem unerwähnt bleibt. Auch das Wachstum der deutschen Gaming-Branche mit 9,9 Milliarden Euro Umsatz 2022 im Vergleich zu 6,5 Milliarden Euro in 2019 wird thematisiert.

Um der Tradition gerecht zu bleiben und wegen der einmaligen Gelegenheit, den „Games“-Minister Habeck persönlich in der ersten Reihe sitzen zu haben, bleibt die Forderung nach Förderung natürlich auch nicht aus. Reker, Wüst und Falk betonen alle, wie wichtig es sei, Fördermittel für die Gaming-Industrie bereit zu stellen – nicht ohne im gleichen Zuge mehr Geld vom Bund für diesen Zweck zu verlangen.

70 Millionen Euro Fördergelder stellte der Staat für die Jahre 2023

und 2024 zur Verfügung – schon jetzt musste die Notbremse gezogen und ein Antragsstopp verfügt werden. Seit Mai wurden keine neuen Anträge mehr angenommen. Wer nicht schnell genug war, muss warten.

„Games“-Minister kommt mit leeren Händen

Landesminister Wüst fordert Steuerförderungen und dass die Menge der Fördermittel gemeinsam mit dem Wachstum der Gaming-Industrie angehoben wird. In seiner Rede greift Habeck all das auf. Emotionsgeladen verkündet er, bereit und motiviert zu sein, sich für die Belange der Industrie einzusetzen. Auch den „Spillover-Effekt“, also die positiven Auswirkungen von einer fortschreitenden und innovativen Gaming-Industrie auf die „klassische Industrie“, spricht er an.

Doch Geld gibt es erstmal keins. Man müsse neu evaluieren, um in Zukunft gezielt die Fördermittel zu verteilen. Der „Games“-Minister versteht den Erfolg der Gaming-Industrie als „Auftrag an den Staat“. Der Staat, so der Minister, würde sich jedoch „durch die selbstaufgelegten strengen fiskalpolitischen Regeln“ behindern. Wohl ein Versuch, die Schuld für das Stagnieren des Staates in der Frage um mehr Fördergelder auf das Finanzministerium abzuwälzen. „Nur Geld ausgeben, das man hat, so würde kein Unternehmen handeln“, betont Habeck im Anschluss.

AZOA – DIE OPEN WORLD DER ACHTSAMKEIT

Nichts läge *Azoa – The Wellbeing Game* ferner, als immersive Visual Effects, hohe Stakes oder Endgegner, die einen an den Rand des Wahnsinns treiben. Doch darauf hat es das Entwicklerstudio *Harikoah* auch nicht angelegt. In ihrem Spiel steht die psychische Gesundheit junger Menschen an erster Stelle.

Einmal in *Azoa* gelandet, steht den Spieler:innen eine Welt voller verschiedenster interaktiver Übungen offen. Von Meditationssequenzen über Atemübungen und Konzentrationstechniken bis hin zu Dankbarkeitsritualen und Reflektionen. Mit der Zeit kommt noch tierische Unterstützung dazu: In der zunächst

kargen Open World können mit fortschreiten des Spiels 160 Tierarten beheimatet werden. „Unser Fokus liegt darauf, den Spielern ein einzigartiges Erlebnis zu bieten, das nicht nur unterhält, sondern auch einen positiven Einfluss auf ihren mentalen und emotionalen Zustand hat“, heißt es von Seiten des Studios.

Nur die nächste Mental Health App?

Doch wie notwendig ist ein solches Game wie *Azoa*, wenn ohnehin die hundertste Meditationsapp auf dem Smartphone oder der Smartwatch installiert ist? Sicherlich gibt es gerade für die einzelnen Übungen gute Alternativen, dennoch ver-

packt *Harikoah* das mit Psychologen entwickeltes Konzept gekonnt in ein ansprechendes, beruhigendes Setting, das vor allem junge Menschen in ihren Bann ziehen wird. Dabei verzichtet das Studio auch ganz bewusst auf monatliche Abos. „Wir wollen, dass das Wellbeing unserer Spieler:innen unabhängig von monatlichen finanziellen Krisen ist.“

Azoa gibt es während der Gamescom in der Indie Area in Halle 10.2 zum Anspielen. Ab Mitte September steht das Spiel dann zum kostenlosen Download mit einer einmalig kostenpflichtigen Erweiterung im Apple App Store zur Verfügung.

by
Vanessa
Wobb

FALL OF PORCUPINE CUTE TRIFFT AUF DUNKEL

Auch Tauben können Burnout kriegen. Zumindest wenn sie Ärzte sind. Das charmante Indie Game *Fall of Porcupine*, mit seinen Tieren und deren riesigen Kulleraugen, war schon letztes Jahr auf der Gamescom vertreten. Diesmal ist Entwickler *Critical Rabbit* mit dem fertigen Spiel da, das seit Juni für PC, PlayStation, X-Box und Switch erhältlich ist.

Großstadttaube in Kleinstadtklinik: Die Handlung des Spiels folgt Finley, einer Taube, die seit kurzem als Assistenzarzt im Krankenhaus der Kleinstadt Porcupine arbeitet. Der/die Spieler:in steuert Finley, während er die Stadt erforscht, andere

Bewohner:innen kennenlernt, Geheimnisse aufdeckt und bei all dem unter der psychischen Belastung seines Berufs leidet.

Altbekanntes 2D-Gameplay

Ein Vergleich lässt sich nicht vermeiden: *Fall of Porcupine* erinnert von Optik über Kleinstadtsetting mit tierische Figuren bis Gameplay in fast jedem Aspekt an den Indie-Hit *Night In The Woods*. Das 2017 erschienene Adventure-Game ist auch sechs Jahre später *Fall of Porcupine* in Storytelling und Gameplay weit voraus. Und als ob nicht schon ein Indie-Ikonen-Vergleich genug wäre, beginnt *Fall of Porcupi-*

ne direkt mit einem Gespräch zwischen Finley und einer Blume. So weit, so *Undertale*.

Was *Fall of Porcupine* wirklich für sich hat, ist das Krankenhaus. Nur das Gameplay kommt dabei zu kurz. *Fall of Porcupine* wird mechanisch schnell langweilig und bietet nur durch die gelegentlichen Puzzles Abwechslung. Ob die süße, handgemalte Optik und ein interessantes Thema genug sind, um auf lange Zeit zu begeistern, muss sich noch herausstellen.

Fall of Porcupine gibt es während der Gamescom in der Indie Area in Halle 10.2 zum Anspielen.

by
Kade
Schreckenber



SERIOUS GAMES

WEICHE SCHALE, HARTER KERN?

by
**Anna Lara
 Beutel**

Auch in diesem Jahr dreht sich im Rahmen der Gamescom wieder einmal alles um digitales Gaming. Das nach eigenen Angaben größte Gamingevent weltweit bietet ein vielfältiges Angebot an Unterhaltung. Die Hallen der Koelnmesse werden hierbei mit Themen von Cosplay über Indie bis hin zu Retro-Gaming gefüllt. Im Kern geht es aber vor allem um Entertainment. Doch ist Gaming immer ausschließlich Unterhaltung oder kann es noch weitere sinnstiftende Zwecke erfüllen? Die Entwickler:innen von sogenannten Serious Games sind sich sicher: Ja, das geht!

Spiele werden als Serious Games bezeichnet, wenn sie neben dem reinen Aspekt der Unterhaltung auch einen Vermittlungsauftrag verfolgen. Damit sind also Spiele

gemeint, die bestimmte Informationen oder auch konkrete Lerninhalte nach außen tragen. Unter den auf der Gamescom vorgestellten Spielen, gehören auch einige in diese Spielkategorie.

Klimakrise als Storytelling

Auf der riesigen Fläche der Indie Area in Halle 10.2 findet sich zum Beispiel das Strategie- und Aufbauspiel *Imagine Earth*. Die Entwickler Jens Isensee und Martin Wahnschaffe machen die Klimakrise zum Story-Leitfaden ihres Spiels. In der Rolle eines Wirtschaftsakteurs muss der/die Spieler:in die Verantwortung für die Entstehung einer neuen Zivilisation übernehmen. Dabei ist er/sie stetig von der Gefahr einer globalen Klimakatastrophe bedroht. Es gilt also, sich der Her-

ausforderung des „Balanceakts aus Wirtschaft und Nachhaltigkeit“ zu stellen, so einer der Entwickler des Spiels.

Martin Wahnschaffe und Jens Isensee, die das zu *Imagine Earth* gehörige Entwicklerstudio *Serious Bros.* gegründet haben, verfolgen eine ganz besondere Motivation. Den beiden geht es bei dem Spiel vor allem darum, das Problem der Klimakrise zu visualisieren, um damit mehr Bewusstsein für das reale Szenario des Klimanotstandes zu schaffen. Außerdem gehe es natürlich auch um den Spaß.

Das Spiel ist eine Mischung aus Entertainment und bewusstseins-schaffender Informationsvermittlung – ein echtes Serious Game also!

Gaming mit Lehrauftrag

Eine ähnliche Mischung herzustellen, hat sich auch die Entwicklerfirma *Why so serious games* zur Aufgabe gemacht. Geleitet wird das Unternehmen von Heiko Holz und Benedikt Beuttler. Mit ihrem Mobile Game *Prosodiya* möchten sie einen digitalisierten Beitrag zur Gesellschaft leisten.

Das App-basierte Spiel richten die beiden an Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwäche. Die Kernidee des Spiels: „Mit *Prosodiya* trainieren Kinder den deutschen Sprachrhythmus Schritt für Schritt zu erkennen. Sie üben einzelne Wörter in Silben zu gliedern und die betonte Silbe zu erkennen. Anschließend lernen sie, wie sie diese sprachrhythmischen Merkmale mit Rechtschreibregeln verbinden können.“

Bereits fünfmal wöchentlich 15 Minuten sollen laut eigenen Angaben zu erheblichen Erfolgen führen. Dieser Effekt beruhe auf der positiven Auswirkung von sogenannter Gamification der Bildungs- und Lernkontexte, so Holz. Das Einflechten von Lerninhalten in ein Game wirke sich in positiver Weise auf Motivation, Engagement und den Spaß an den Lernaufgaben aus.

Mentales Wohlbefinden durch Mobilegaming

Das Indie-Studio *Harikoah* stellt auf der diesjährigen Gamescom ebenfalls ein Serious Game vor. Das Mobile Game nennt sich *Azoa* und dreht sich rund um die gleichnamige Insel im Spiel. „*Azoa* ist deine private Zuflucht, eine wunderbare Oase, wo du dich entspannen und inneren Frieden finden kannst“, so lautet es auf der Website. Die App soll Nutzer:innen zu psychischem Wohlbefinden verhelfen.

Gemeinsam mit Psychologen haben die Entwickler:innen einen digitalen Raum geschaffen, der Ruhe ausstrahlen soll. Um langfristige Ergebnisse zu erzielen reichen nur wenige Minuten am Tag aus, so heißt es weiter auf der Website. Björn Loesing, einer der Verantwortlichen, spricht von intrinsischer Motivation. Sogenanntes Edutainment in Form von Serious Games sei in seinen Augen „ein wichtiger Weg, wichtige Themen greifbar zu machen“.

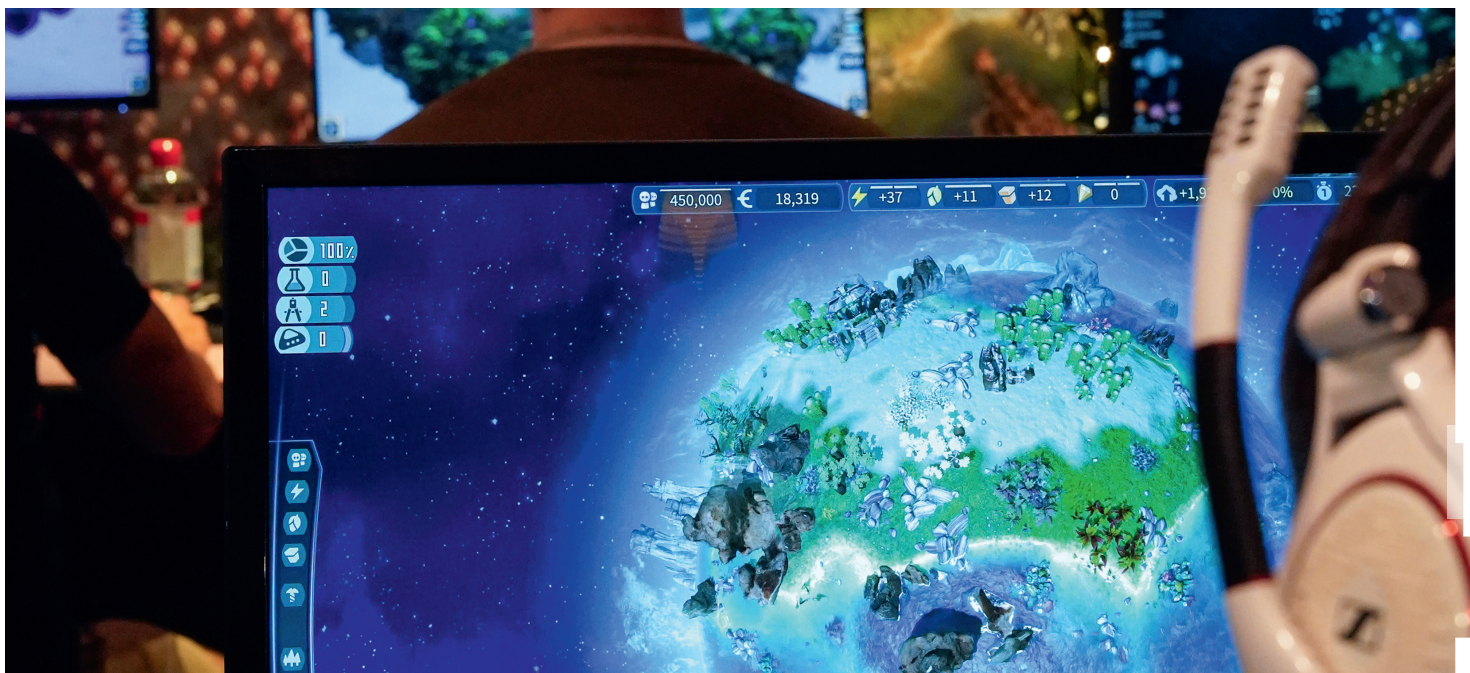
Serious Games als Zukunftskonzept

Gleichermaßen wie *Imagine Earth* und *Prosodiya* ist *Azoa* also ein Serious Game. Die Spiele haben sich zwar jeweils sehr unterschiedliche Vermittlungsideen zur Aufgabe ge-

macht, ein Konsens geht aus der Auseinandersetzung mit der Thematik und den Gesprächen mit den Verantwortlichen der Games aber hervor: dem Konzept Serious Games gebühre wesentlich mehr Aufmerksamkeit!

Denn Serious Games könnten durchaus einen Beitrag zu einer Zukunft mit effektiverer und spannenderer Wissens- und Lernvermittlung leisten. „Zahlreiche Studien belegen die motivationalen Vorteile und positiven Einflüsse auf den Lernprozess“, so Heiko Holz. „Ich würde mir in Zukunft definitiv mehr Fokus auf dem Thema wünschen“, fordert Jens Isensee. Es sei außerdem sehr wichtig zu betonen, dass diese Art von Games in keinerlei Hinsicht langweilig seien, der Unterhaltungsfaktor sei maßgeblich für den Erfolg dieser Spiele. Vielleicht ist auch genau das die wichtigste Erkenntnis bei der Auseinandersetzung mit dem Thema: Informationsvermittlung kann definitiv mit Spaß und Unterhaltung erfolgen.

Testen lässt sich *Imagine Earth* auf der Gamescom in Halle 10.2, im Bereich der Indie Booth. *Prosodiya* befindet sich im Moment leider in einer Wartungsphase, spätestens im Oktober wird die App wieder verfügbar sein.





AUSGEZEICHNETE INKLUSION IM GAMING

DER GAMING OHNE GRENZEN AWARD

by
Kade Schreckenber

Die Gamingindustrie wird immer größer und entwickelt sich technisch stets weiter. Eine Gruppe, die bei solchen Entwicklungen aber oft nicht beachtet wird, sind Menschen mit Behinderung. Gaming-Technologie, sowohl Hard- als auch Software, wird mit einem Normkörper im Sinn programmiert. Spielerinnen mit Behinderung werden dabei häufig außen vor gelassen.

Gaming ohne Grenzen Ziel ist es Barrieren im Gaming aufzuheben. Die Initiative der *Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW (fjmk)* informiert, testet Spiele auf Barrierefreiheit und organisiert Gruppen zum gemeinsamen Spielen. Dieses Jahr verleihen sie zudem einen Preis: Den *Gaming ohne Grenzen Award*. Dieser wurde am 23. August 2023 auf der Games-com-Bühne des Partners *Congstar* verliehen. Dabei waren nicht nur die prämierten Technologien und Games barrierefrei: die sternförmige Trophäe war 3D-gedruckt und deshalb extra leicht und mit Inschrift in Blindenschrift versehen. Über die Prämierungen entschied eine fünfköpfige Expertenjury.

„Unconditional Gaming kann auch Games-Entwickler:innen Hinweise geben.“

Der Award in der Kategorie „National“ ging an die Datenbank *Uncon-*

ditional Gaming. Spieler:innen können auf der Website prüfen, wie zugänglich Spiele sind und Bewertungen verfassen, um anderen zu helfen. Die Nutzung ist kostenlos. Laudator Thomas Feibel lobte das Projekt: „Für Gamerinnen mit Behinderung ist diese Seite eine besondere Anlaufstelle, denn wie sollen sie sonst vor dem Kauf eines Spiels wissen, ob sie es auch spielen können.“

Corgis für Inklusion

In der Kategorie „International“ ging der Preis an das Indie-Game *Lost and Hound*. In diesem Mystery Adventure Game müssen Spieler:innen sich als Corgi zurechtfinden. Der Geruchssinn des Hundes wird dabei durch Geräusche dargestellt. Das Entwicklerstudio *Daisy Ale Soundworks* arbeitet schon während der Entwicklung mit Menschen mit Behinderung zusammen. *Lost and Hound* gibt es auf Steam und für die Nintendo Switch zu kaufen.

Menschliche Vielfalt in Berlin

Das Abenteuer- und Erkundungsspiel *Sibel's Journey* konnte sich in der Kategorie „Repräsentation“ gegen die Industriegrößen *The Sims 4* und *Just Dance 2023* durchsetzen. *Sibel's Journey* wurde im Kollektiv *Food for Thought* von einem diver-

sen Team entwickelt. Die Handlung des Spiels folgt der 13-jährigen Protagonistin Sibel, die an einem Wochenende in Berlin eine Vielfalt von Menschen trifft. *Sibel's Journey* gibt es im Apple App Store und Google Play Store zu kaufen.

Eingaben ohne Maus und Tastatur

Der Award für „Hardware und Technologie“ ging an das Startup *Sematrix*. Die von ihnen entwickelte Software liest über Webcam die Kopfbewegung und Mimik des/der User:in aus und erlaubt ihm/ihr so Eingaben zu machen, ohne die Hände zu benutzen. Die Technologie kann auch für Gaming genutzt werden und ist kompatibel mit anderen adaptiven Technologien. Laut der Entwickler:innen ist sie bald fertig und über die Website verfügbar.

Besonderes Engagement

Anders als die anderen vier Awards wurde der Preis für „Personality“ nicht von der Expertenjury verliehen, sondern von *Gaming ohne Grenzen* selbst, um Engagement im Bereich Inklusion und Gaming zu ehren. Der Preis ging an die Bloggerin und Aktivistin Melanie Eilert. Sie schreibt auf ihrem Blog „mellymaeh“ schon seit 2010 über ihr Leben mit Spinaler Muskelatrophie und ihre Erfahrungen mit Barrieren im Gaming.

Impressum

Herausgeber
Jugendpresse Rheinland e.V.
Im Mediapark 5
50670 Köln

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

Sophie Halley
Moritz Bayerl
Printredaktion
Niklas Hinzpeter
Vanessa Wobb
Kade Schreckenber
Anna Lara Beutel
Nino Nicodemo
Steven Schöpfer

Layout

Henry Vanhauer
Vanessa Wobb

Bildrechte

S. 2 Koelnmesse; S. 3 Harikoah, Critical Rabbit; S. 4/5 Celine Luca Tetzlaff; S. 6 Vanessa Wobb; S. 7 Activision

Förderer

 **Stadt Köln**

Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen





CALL OF DUTY

ABSTIEG IN DIE IRRELEVANZ?

Call of Duty war lange Zeit eines der beliebtesten Shooter-Games, brach mehrfach Verkaufsrekorde und zog die Fans jedes Jahr aufs Neue in den Bann. Doch seit einigen Jahren wächst die Kritik an der Reihe und andere Shooter haben den früheren König des Marktes verdrängt. Steigt der einstige Platzhirsch in die Irrelevanz ab?

Call of Duty begann als klassischer WW2-Shooter, der sich aber von der Masse absetzen konnte. Er machte dem damaligen Führer des Marktes *Medal of Honor* Konkurrenz in Sachen Missions- und Mapdesign sowie der Inszenierung. Ab dem vierten Teil änderte sich das aber: Mit *Call of Duty 4: Modern Warfare* ging das Spiel in eine neue Richtung und brachte mit modernem Setting frischen Wind in die Szene. Dieses noch sehr neue Konzept eines modernen Shooters wurde in den folgenden Jahren von vielen anderen Entwickler:innen aufgegriffen.

Das Auf und ab der Reihe

Die Reihe hatte bis 2012/2013 ihre Hochzeit und bis auf die *Battlefield*-Reihe gab es auf dem Multiplayer-Shooter-Markt keine ernst zu nehmenden Konkurrenten. Doch durch verschiedene Entscheidungen des Entwicklers *Activision* wurde die Reihe unter den Fans immer unbeliebter. So veränderte *Activision*

große Teile des Gameplays, schuf neue Settings in der Zukunft und verzichtete bei *Black Ops 4* schließlich komplett auf die Singleplayer-Kampagne.

2019 wollte man das ändern: Ein neuer *Modern Warfare*-Teil, dieses Mal ein Reboot. Der Teil konnte schließlich überzeugen und gute Verkäufe generieren. Auch durch eine neue Art des Multiplayers, jedenfalls neu für *Activision: Warzone*, ein Battle Royale-Modus. Nach dem Hype um *PlayerUnknown's Battlegrounds* und *Fortnite* wollte *Activision* ein ähnliches Spiel herausbringen, zunächst mit großem Erfolg.

Für über zwei Jahre war *Warzone* eines der beliebtesten Battle Royale, auch weil es separat und umsonst erhältlich war. Doch mit den Änderungen, die der Release von *Call of Duty Vanguard* brachte, wurde es ruhiger um *Warzone*. *Vanguard* wird momentan als eines der schlechtesten *Call of Dutys* aller Zeiten gewertet und wurde von Spieler:innen und Fachpresse zerrissen.

Noch nicht tot

Mit dem Release von *Modern Warfare 2* 2022 wurden viele der vorherigen Änderungen, wie die Map oder Änderungen an den Waffen, wieder

zurückgenommen. Das und weiterer neuer Content geben vielen *Warzone*-Fans neue Hoffnung, dass doch auf ihre Kritik gehört wird.

Nun aber ist es so weit: Dieses Jahr steht *Modern Warfare 3* an. Auch ein Spiel, das den Namen eines früheren Teiles trägt. *Call of Duty* wurde mittlerweile schon viele Male von den Fans und der Presse für Tod erklärt, aber kam dennoch jedes Mal zurück.

Viele der News, die über den neuen Teil ans Licht kommen, geben Grund genug, erst einmal abzuwarten, anstatt die Reihe jetzt schon wieder provisorisch zu beerdigen. Die Beta und der finale Launch werden zeigen, ob wir hier wieder einen richtig guten *Call of Duty*-Teil haben. Und selbst wenn dieser Teil wieder nicht den Geschmack der Spieler:innen trifft, wird die Reihe doch irgendwann wieder auferstehen und den Fans ein Spiel geben, das sie wieder vor die Konsolen zieht. Denn eines bleibt immer gleich: *Call of Duty* verschwindet nicht, jedenfalls nicht für immer.

Call of Duty: Modern Warfare 3 erscheint am 10. November für PC, Ps4/5 und X-Box One und X-Box Series X/S. Die Open Beta startet am 8. Oktober auf der Playstation und am 14. Oktober auf den anderen Plattformen.

by
Steven Schöpfer

LOOT KOMPASS

Spieler:innen pilgern aus den unterschiedlichsten Gründen auf die Gamescom: Wegen der neuesten Games, den Lieblingsinfluencern – und jeder Menge gratis Merch. Unser Lootkompass zeigt, wo es die besten Gratisartikel gibt.

Von T-Shirts über Essen bis hin zu einfachen Kugelschreibern gibt es auf der Gamescom fast alles umsonst. Den meisten Loot haut dieses Jahr Netflix raus. An den Themenständen vieler beliebter Netflix-Serien in Halle 9 gibt es zum Beispiel Slush-Eis, Pizza, Popcorn und den legendären Keks aus Squid Game.

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, Sonnenbrillen oder Mini-Lautsprecher.

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 5.1

- Disney: Sammelkarte (für Instagram-Post)

Halle 6

- One Punch Man: Mousepad, Fächer, Haarspangen (Kleinere Aufgaben erledigen)
- Peak eSports: Getränkeprobe (für Instagram-Post)

Halle 9

- Congstar: Tüten mit Gamertag
- Nintendo: Zelda-Sticker (nach zocken)
- Netflix: Slush-Eis, Popcorn, Pizza, Squid Game-Keks
- Payday 3: Maske

Halle 10.2

- Aixtron: Rucksack, Sonnenbrillen, Flaschenöffner, uvm. (Glücksrad)
- Bundesamt f. Migration & Flüchtlinge: Notizbücher, Stifte
- Bundesnachrichtendienst: Taschen, Kullis, Schlüsselanhänger
- Controlware: Sonnenbrillen, Schokoriegel, uvm.
- Ferchau: Wasserflaschen, Mini-Lautsprecher, Energydrinks, uvm.
- Gamescom Jobs & Karriere: Bewerbungsfotos schießen
- Rossmann: Snacks, Energydrinks // Greifmaschine: Masken, Cremes, Snacks, uvm.
- Siemens: Plüsch-Einhorn (Greifmaschine)
- USK: Shirt (Gaming-Quiz gewinnen)

by
Niklas
Hinzpeter