

PAPPIER

PRINTHOTFIX FÜR DIE GAMESCOM 2024

SAMSTAG & SONNTAG





EIN STERBENDER KOLOSS

AUSSTELLENDENSCHWUND AUF DER GAMESCOM

by
**Steven
Schöpfer**

Ein Kommentar von Steven Schöpfer

Steigende Besucher*innenzahlen auf der *gamescom*. 2023 waren mit über 320.000 Menschen mehr Besucher*innen auf der Messe als 2022. Dieser Trend scheint sich seit Corona fortzusetzen. Genau wie der Trend steigender Preise, ob für Tickets, Verpflegung oder Hotels. Auch dieses Jahr sind die Preise rund um die *gamescom* wieder gestiegen – ebenfalls für die Ausstellenden. Kein Wunder, dass sich *Sony Playstation*, *Nintendo* & Co. nicht auf der *gamescom* finden lassen. Die *Koelnmesse* muss sich dringend etwas einfallen lassen.

Die Organisatoren versuchen dem Verlust großer Ausstellenden entgegenzuwirken, indem sie Brettspielen und Tradingcard-Games nun auch Platz auf der Messe bieten und Hallen teilweise mit weniger Ständen füllen. Diese Maßnahmen helfen aber nicht. Sie sind eher Notlösungen, um das offensichtliche Problem zu verdecken: Die *gamescom* braucht wieder mehr große Titel.

Alles dreht sich nur ums Geld

Seit Corona und der Zeit, indem alles per Trailer oder Livestream an-

gekündigt werden musste, sehen viele der großen Studios nicht mehr den Kosten-Nutzen-Faktor in einem großen Stand auf der Messe.

Die Spiele werden nun hauptsächlich über Livestreams angekündigt und sind über eine Open Beta anspielbar, wenn überhaupt. Denn selbst die auf der *gamescom* präsentierten Spiele sind häufig nicht mehr selbst anspielbar, sondern nur noch Kino-Präsentationen. Da in diesem Fall häufig von den Entwickler*innen nicht mehr als ohnehin schon bekannt gezeigt wird, können sich die Studios viel Geld sparen, indem sie einfach nicht zur *gamescom* kommen.

Der Goldrausch ist vorbei

Ein weiterer Faktor ist, dass seit Jahren der Umsatz in der Spieleindustrie zurückgeht. Der Boom während der Corona-Zeit ist vorbei. Damals waren alle zu Hause und haben sich dementsprechend viel mit Videospiele beschäftigt. Seit dem Ende der Corona-Maßnahmen scheint der Trend auf Sparmaßnahmen in der Gamingbranche hinzuweisen – und ein Stand auf der *gamescom* kann die Studios schon mal über eine Million Euro kosten. So die Aussage des Communitymanagers von *Wargaming*.

Probleme erkennen und lösen

Nun steht die Frage im Raum, wie man diesem Trend entgegenwirken kann, vor allem aus Sicht der *Koelnmesse*. Denn die *gamescom* spielt nicht nur viel Geld ein, sondern lockt auch viele Menschen nach Köln. Damit das so bleibt, muss die *Koelnmesse* überlegen, wie sie attraktiv für die Entwickler*innen bleibt. Am einfachsten würde das über die Reduktion der Kosten für die Studios gehen. Das wird aber wahrscheinlich nicht passieren.

Wenn die Preise jedoch konstant blieben, wäre das schon mal ein Anfang. Auch wenn das wohl kaum jemanden zurückholen wird. Außerdem müssten andere Möglichkeiten existieren, wie zum Beispiel Hilfe beim Organisieren von Unterkünften, Transport und technischer Infrastruktur. Ebenso wären Benefits wie Rabatte denkbar, wenn Studios mehrere Jahre in Folge einen Stand auf der *gamescom* haben.

Es ist momentan keine Lösung für das Problem der Entwickler*innenflucht in Sicht. Aber wenn die *Koelnmesse* weiterhin das Zuhause für die größte Spielemesse der Welt sein möchte, muss sie aktiv werden, ansonsten wird sie zwangsläufig irgendwann überholt.

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 Schreckenberg
Anna Lara Beutel
Christina Schäfer
Steven Schöpfer
Moritz Bayerl

Layout

Henry Vanhauer
Vanessa Wobb

Bildrechte

S. 2 Koelnmesse; S. 3 Knights Peak/
Katja von der Linden; S. 4 Katja von
der Linden; S. 5 Christina Schäfer; S. 6
Koelnmesse; S. 7 Moritz Bayerl/Anna
Lara Beutel

Förderer



Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



HELA: KLEINE MAUS IN EINER MAGISCHEN WELT

Erst am Dienstag wurde mit einem Trailer das neue Spiel vom Entwickler *Windup Games* und Publisher *Knights Peak* angekündigt. Wir durften während der *gamescom* als eine der ersten Redaktionen einen Blick auf das Gameplay werfen.

Hela ist das neue 3rd-Person Open World-Adventure-Game der beiden Studios, die vor allem durch die gemeinsame Arbeit an der *Unravel*-Reihe bekannt sind. Das Spiel soll ein "feel good"-Game und allein sowie im Coop spielbar sein. Im Spiel selbst steuert man eine kleine Maus, die einer alten Hexe zur Hand geht und für sie verschiedene Aufträge und Sammelmisionen erledigt. Als Maus wirkt die restliche Umgebung entsprechend riesig, so

wie die verschiedenen Tiere, die man überall in der offenen Welt antreffen kann.

Laut einem Entwickler des Spiels sollen „Experimentieren und Herumprobieren belohnt werden“, denn obwohl das Spiels einer Hauptstory folgt, geht es in *Hela* vor allem ums Erkunden. Es können bis zu vier Spielende online oder auch an einer Konsole zusammen die Welt erkunden. Dabei soll es ein „belohnendes Gefühl sein, anderen zu helfen“, sowohl Freunden als auch NPCs, so der Entwickler weiter.

Wie die Maus zum Käse...

Durch sein süßes Setting mit viel Rätsel- und Entdeckungspaß hat

Hela definitiv Begeisterungspotential. Die Physik beim Bewegen und Herumspielen mit Gegenständen wirkt realistisch und größere Fehler sind nicht aufgefallen. Das Gameplay lädt dazu ein, kreativ zu werden. Dabei werden die Spielenden und ihre Problemlösungsfähigkeit auf die Probe gestellt. *Hela* ist also ein Game zum Wohlfühlen und perfekt für das Spielen zwischendurch geeignet.

Knights Peak hat noch keinen Release-Zeitraum bekannt gegeben. Auch zu den Release-Plattformen gibt es noch keine Infos. Wer aber jetzt schon Interesse hat, kann das Spiel zur Steam-Wishlist hinzufügen – eine Version für Windows-PCs ist also sehr wahrscheinlich.

by
Steven
Schöpfer



SOUNDS OF INDIE

In der Indie Arena Booth dreht sich in diesem Jahr nicht alles nur um Games. Zum ersten Mal gibt es eine exklusive Vinyl, die in Zusammenarbeit mit dem Plattenlabel *Black Screen Records* entstanden ist.

Aus über 70 Einsendungen wurden 16 Gametracks ausgewählt, um den Sound der Indie Arena Booth zu repräsentieren – darunter die Musik von *Fretless – the Wrath of Riffson* oder *HyperCore*. Aber auch *Fruitbus* oder *Constance* sind auf der Platte mit dabei. „Mit unserem diesjähri-

gen Motto ‚Queens of Indies – PLAYER‘ möchten wir die fantastische und kreative Musik der Indies ins Rampenlicht rücken“, so Lou Kieviet, Manager Kommunikation und Social Media der Indie Arena Booth. „Obwohl die Studios oft kein großes Budget zur Verfügung haben, überraschen sie immer wieder mit ausgefallenen Klängen.“

Über Musik zum neuen Schatz

Unterstützungswürdig, findet Kevin Schulz, Gründer und Manager von

Black Screen Records. „Wir wollen Indie-Entwickler*innen supporten und dafür nutze ich gerne die Möglichkeiten, die wir als Plattenlabel haben.“ Für den Indie-Game-Liebhaber bedeutet das: An seinem Messestand gibt es die Platte gratis zum Einkauf dazu. Außerdem können Gamer*innen die Platte über eine Art Schnitzeljagd der Indie Arena Booth gewinnen. „Wir hoffen, die Menschen nehmen sie mit nach Hause, legen sie auf und entdecken durchs Musikhören ihr zukünftiges Lieblingsgame.“

by
Vanessa
Wobb



AUF EINMAL STEHT DIE WELT OFFEN

SVENJADEV GEWINNT GAMING OHNE GRENZEN AWARD

by
**Kade
Schreckenber**

„Ihre Streams sind mehr als nur Unterhaltung, sie sind ein Statement“, meint Laudatorin Saskia Moes, als sie am ersten Tag der *gamescom* 2024 Svenja Ottawa aka. SvenjaDev den *Gaming ohne Grenzen Award* in der Kategorie „Personality“ überreicht. Eine besondere Auszeichnung für die blinde Streamerin und Entwicklerin, die ihr sichtlich die Sprache verschlägt. „Schon die Nominierung war eine unglaubliche Ehre“, gesteht sie bewegt. Doch es dauert nur wenige Augenblicke im Gespräch mit ihr, um zu begreifen, warum gerade sie diesen Preis so sehr verdient hat.

Die ausgebildete Fachinformatikerin startet ihre Karriere beim *Hessischen Rundfunk*, wo sie Software auf Barrierefreiheit testet, bevor sie sich ganz dem Programmieren zuwendet. Wie das als blinde Person gelingt, zeigt sie in ihren Streams. Aber nicht nur das: Als sie das Online-Sammelkartenspiel *Hearthstone* 2021 für sich entdeckt und sich in das Spiel verliebt, beginnt sie auch diese Passion im Stream zu teilen. „Was mich an *Hearthstone* angefixt hat“, sagt sie, „war, dass mir die Welt auf einmal offen gestanden hat.“

Zum Zocken nutzt Svenja *Hearthstone Access*. Das Community-owned Tool liest ihr sämtlichen Text auf dem Bildschirm vor und liefert Audio-Deskriptionen von jeder Karte und jeder Attacke, die sie

oder ihr*e Gegner*in spielt. Ohne diese Möglichkeit wäre das Spiel für blinde Menschen gänzlich unzugänglich.

Dazu kommen die nativen Soundeffekte des Spiels. Die große Menge an hörbaren Reizen, die durch die Nutzung entsteht, überfordert Außenstehende, ist aber für Svenja kein Problem. Auch mit Zuschauer*innen zu interagieren, geht ohne Mühe. Ein zusätzliches Programm liest ihr den Twitch-Chat in Echtzeit vor. Mit beeindruckender Leichtigkeit reagiert sie auf die Nachrichten, die immer wieder eintrudeln. Und es werden immer mehr. Spätestens seit einer Kooperation mit *Aktion Mensch* und *Rocket Beans TV* im März 2024 hat sich ihr Publikum vervielfacht.

„Ich will nie wieder hören, dass ein Blinder kein Legend schaffen kann.“

Zwar spielt Svenja auch andere Spiele wie zum Beispiel *Forza Motorsport* (Gewinner des *Gaming Ohne Grenzen Award* in der Kategorie „International“) und *As Dusk Falls*, aber *Hearthstone* ist und bleibt der Favorit.

Auf die Frage, auf welchen *Hearthstone*-Erfolg sie besonders stolz ist, hat Svenja sofort eine Antwort: Im Juli 2024 hat sie zum ersten Mal „Legend“ erreicht – den höchstmöglichen Rang im Game. Ein Erfolg, den nur etwa 2,78 Prozent aller

Spieler*innen erreichen. Und dass, obwohl es immer hieß: „Svenja, das schaffst du niemals.“ Aber sie wusste es besser. „Als ich es dann letzten Monat geschafft habe, habe ich allen gesagt ‚Ich will nie wieder hören, dass ein Blinder kein Legend schaffen kann!‘“

Es gibt noch viel zu tun

Ihr eigener *Hearthstone*-Erfolg ist ihr aber noch nicht genug. Svenja will, dass sich in der gesamten Branche mehr in Richtung Inklusivität tut. Dazu geht sie den ersten Schritt, spricht mit Entwickler*innen und bietet ihren Rat an. „Entwickler brauchen, wenn es um Barrierefreiheit geht, dringend Hilfe – besonders im deutschsprachigen Raum.“

Ihren persönlichen Schwerpunkt sieht sie in der Aufklärungsarbeit, aber auch darin, die Arbeit anderer Menschen hervorzuheben und fortzuführen. Sie nennt hier besonders Brandon Cole. Bis zu seinem Tod im Juli 2024 postete Cole unter dem Username *SuperBlindMan* und setzte sich für mehr Barrierefreiheit im Gaming ein. Für den *Gaming ohne Grenzen Award* war er auch nominiert – in der gleichen Kategorie wie Svenja. Allein das hat die Nominierung und letztlich den Gewinn für sie zu etwas ganz Besonderem gemacht. „Es ist eine Riesenehre. Vor allem, weil ich es überhaupt nicht erwartet habe.“



„ICH WAR SCHON IMMER JOHNNY RICO“

CASPER VAN DIEN ÜBER „STARSHIP TROOPERS: EXTERMINATION“

Schauspieler Casper van Dien kehrt in seine Rolle als Johnny Rico im Spiel *Starship Troopers: Extermination* zurück. Auf der *gamescom* 2024 präsentierte das Entwicklerstudio *Off-World* erstmals die Single-Player-Kampagne mit Johnny Rico. Christina Schäfer sprach mit Casper van Dien über seine Rolle im Spiel, über das Spiel selbst und seine Erwartungen.

Wie würden Sie das Spiel *Starship Troopers: Extermination* in Ihren eigenen Worten beschreiben?

Starship Troopers: Extermination ist das richtige Spiel für diejenigen, die losziehen, Bugs (Bezeichnung für die Aliens, Anm. d. Red.) töten und dabei im Team kooperieren wollen. Am Anfang verlässt man das Raumschiff, baut eine Basis und sammelt Ressourcen. Es gibt einen Sanitäter, einen Ingenieur und einen Scharfschützen. Sie alle müssen zusammenarbeiten. Es geht also um Teamwork – darum, zusammenzuarbeiten.

Haben Sie dadurch das Gefühl, dass sich *Starship Troopers: Extermination* von anderen Spielen unterscheidet?

Seit meiner Jugend habe ich nicht mehr viele Shooter gespielt, aber ich spiele jetzt diesen hier, und für mich fühlt es sich einfach anders an – besonders. Ich bevorzuge es, Seite an Seite zu kämpfen und sich

gegenseitig anzufeuern. Ich denke, das macht das Ganze positiver und spaßiger. Außerdem zeigt es, wie man ein Team aufbaut und zusammenhält.

Wie war es für Sie, für das Spiel zurück in die Rolle von Johnny Rico zu schlüpfen?

Starship Troopers gehört für mich zum Alltag. Auf der Straße ruft man mir Zitate aus dem Film entgegen, und ich liebe es. Ich war also schon immer Johnny Rico, seit ich die Rolle bekommen habe. Daher bedeutet es mir viel, wieder in die Rolle zu schlüpfen. Es ist großartig zu sehen, wie all das Form annimmt – die Bugs und die Geschehnisse. Ich bin unglaublich begeistert. Die Entwickler haben sich größte Mühe gegeben, das Original zu würdigen. Man sieht, dass sie echte Fans sind.

Auf welche Weise spiegeln sich die Themen und Handlungen des *Starship Troopers*-Film im Gameplay wider?

Ich denke, dass *Starship Troopers: Extermination* das Gefühl einfängt, selbst im Film zu sein. In den Filmen konnten wir nicht alles umsetzen, was wir wollten – aus Kostengründen. Daher konnten wir nicht immer dem Inhalt (der Romanvorlage, Anm. d. Red.) gerecht werden. Aber das Team von *Off-World* hat genau das geschafft. Sie haben die Bugs verbessert, jede Nahkampf-

technik verfeinert und auch die Uniformen sehen eindrucksvoller aus.

Wie war es, sich selbst als spielbaren Charakter zu sehen?

Es ist großartig, mich selbst als spielbaren Charakter zu sehen. Ich habe das gerade zum ersten Mal erlebt und nur ein bisschen vom Einzelspielermodus gespielt. In dem habe ich einen großen Sprechanteil. Das ist großartig, richtig spannend und eine wirkliche Ehre.

Haben Sie bereits das Early Access Spiel gespielt?

Ja, ich spiele es die ganze Zeit, vier bis fünfmal die Woche. Und dann streame ich es noch zusammen mit meiner Tochter. Es gefällt mir gut, sehr gut sogar. Ich möchte sehen, wie es noch besser wird.

Was erhoffen Sie sich, nehmen Menschen von dem Spiel mit?

Ich hoffe, dass die Spielenden viel Spaß haben und die Kameradschaft erkennen – dass man Dinge nur im Team schafft, wie im Militär oder im echten Leben. Ich spiele das Spiel beispielsweise mit meiner Tochter und wir haben dabei sehr viel Spaß. Insgesamt hoffe ich, dass das Spiel den Menschen Spaß macht.

Das Interview haben wir auf Englisch geführt.

by
Christina
Schäfer

gamescom congress

DIGITALES GEDENKEN

WIE GAMES ERINNERUNGSKULTUR VERÄNDERN KÖNNEN

Immer mehr Zeitzeugen der NS-Verbrechen sterben – ein wichtiger Teil der Vermittlung von Erinnerungskultur in Deutschland bricht damit weg. Lösungsansätze, um diese Lücke zu schließen, sind rar. Der Gamescom Congress 2024 widmete sich mit einem Panel genau diesem Thema.

Die vier Debattierenden einigen sich für das Panel auf eine klare Definition von Erinnerungskultur: Hinter dem Begriff verbirgt sich vor allem die Aufarbeitung der Verbrechen zur Zeit des Nationalsozialismus in Deutschland. Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des *Deutschen Kulturrats*, stellt aber auch klar, dass Erinnerungskultur genauso mit anderen geschichtlichen Ereignissen in Verbindung stehen könne: „Ich würde eher sagen, wir haben Erinnerungskulturen.“ Deshalb sei es wichtig, den Begriff in Debatten und Auseinandersetzungen zu kontextualisieren.

Einige der Redner*innen haben bereits eigene Projekte entwickelt, die das Erinnern an NS-Verbrechen in Games unterbringen. So auch Christian Huberts, der als Leiter des Projekts *„Let's Remember! Erinnerungskultur und Games vor Ort“* den Einsatz von Games an Gedenkorten begleitet. Teil dessen ist auch eine

Datenbank, in der Games mit thematischem Bezug festgehalten sind. Einer dieser Titel ist zum Beispiel *Battlefield V* aus 2018, denn dort kämpfen die Spielenden gegen Nazis – „und in einer so genannten ‚War Story‘ (Kriegsgeschichte) sogar an deren Seite“, heißt es in der Datenbank.

Gaming erreicht die breite Masse

Zur Frage, warum denn ausgerechnet ein Unterhaltungsmedium wie Computerspiele ein solch sensibles Thema behandeln sollte, äußert Huberts sich mit klarer Haltung: „Gaming ist ein massenkulturelles Format – es ist deswegen so wichtig, weil damit so viele Menschen erreicht werden.“

Ergänzend bekräftigt Zimmermann, dass Games zu viel mehr als nur Unterhaltung fähig seien: „Wir müssen aufhören, den Gaming-Bereich zu etwas ganz anderem zu machen: Es ist ein ganz normaler Kulturbereich.“

Das Panel richtet sich dann auch auf gegenwärtige politische Entwicklungen. In Hinblick auf den Wähler*innen-Zuwachs der AfD mahnt Olaf Zimmermann: „Wir merken, wie sich die aktuelle politische Schön-Wetter-Lage gestaltet. Das

Erschreckende ist, wer die AfD gewählt hat: ganz viele junge Menschen!“

Die Fachreferentin der *Stiftung für Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ)*, Leonore Martin, richtet sich daraufhin mit einem Eingeständnis an die Anwesenden: „Wir müssen ehrlich sein: Die bisherige Arbeit reicht einfach nicht.“

Games als Hoffnungsträger

Über das Potential von Gaming zur Vermittlung von Erinnerungskultur sind sich die Debattierenden einig. Deborah Schnabel, Direktorin der *Bildungsstätte Anne Frank*, merkt dazu an, dass es wichtig sei, den Medienkonsum junger Menschen für die richtigen Zwecke zu nutzen: „Junge Menschen sind es gewöhnt zu konsumieren und dabei Informationen zu erlangen. Das müssen wir ausnutzen!“

Zum Abschluss des Panels wird deutlich: Gaming gilt bei den Anwesenden als Hoffnungsträger der nächsten Generation von Erinnerungskultur – auch ohne Zeitzeugen. Dieses Fazit zieht auch Christian Huberts: „Ich hoffe, dass wir weiter solche Projekte bestreiten werden. Ich glaube, da kommt noch sehr viel Positives.“

by
**Anna Lara
Beutel**



EINE KLEINE KAFFEE-MAUS IN EINER BUSINESS-WELT

Ein Kommentar von Moritz Bayerl

Ein guter Start in den Tag – das bedeutet für die allermeisten Presse- und Fachbesucher*innen erstmal einen Kaffee. Dementsprechend wird man in der Business-Area der *gamescom* an fast jedem Stand mit dem flüssigen Wachmacher umhüllt. Doch welcher Kaffee ist der beste?

Italien, Land des „Caffè“ – vielleicht außerhalb der *gamescom*. Der Espresso, den mir eine gut gelaunte Italienerin in Halle 4.1 serviert, würde in ihrer Heimat eine mittel-schwere Staatskrise auslösen. Ge-

schmacklich irgendwo zwischen Filterkaffee von Mutti und Spülwasser überzeugen höchstens die eilig zur Bestechung gereichten Mandelkekse – 2/10.

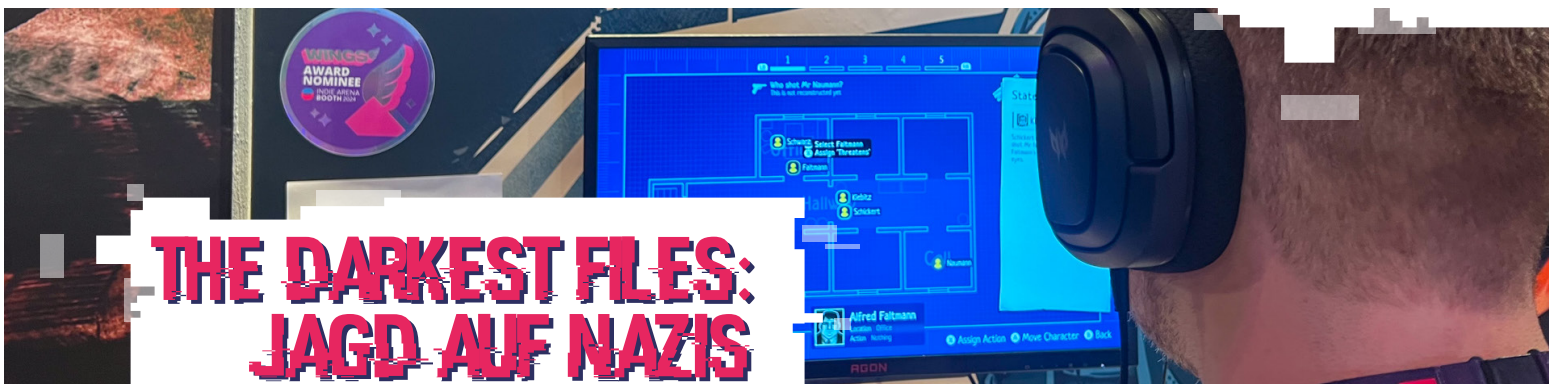
Dann der Simulationsspezialist *Aerosoft*. Hier ist der Name Programm und der Geschmack nur heiße Luft – 2/10.

Nach einigen weiteren mittelmäßigen Espresso überraschen mich Sachsen, *MadeInGermany* und die *devcom* mit den ersten guten Espresso der Halle: stark, schokoladig und in der Tasse statt im Pappbecher. So geht das, Italien – 8/10!

Zum krönenden Abschluss dann *Servers.com* mit einem Kaffee, der sogar dem Kollegen schmeckt, der sonst eine ganze Packung Zucker in der Tasse versenkt – logisch, die Bohnen kommen ja aus Köln. Sehr ausgewogen im Geschmack, fast ohne Bitternoten und mit leichter fruchtiger Säure gibt es eine 8.5/10.

Nach insgesamt 7 Espresso sind zweierlei klar: Italien unterliegt Deutschland im Kaffeegame auf der Messe deutlich; und wer auf der *gamescom* arbeitet, sollte wirklich keine 500mg Koffein trinken – mit zittrigen Händen spielt es sich schlecht.

by
Moritz
Bayerl



THE DARKEST FILES: JAGD AUF NAZIS

Verbrechen aufklären und die Täter vor Gericht zur Rechenschaft ziehen: klingt spannend! Und genau das ist die Aufgabe im Point-and-Click-Adventure *The Darkest Files*.

Als Anwältin Esther Katz begibt man sich in das Deutschland der 50er Jahre. Im Einsatz einer Sonderinheit aus jungen Staatsanwält*innen müssen Nazi-Verbrechen aufgeklärt und vor Gericht gestellt werden.

Das Entwickler*innen-Team von *Paintbucket Games* hat in Vorbereitung auf das Spiel alle Fälle genauestens recherchiert, so dass jedes

Szenario auf einer wahren Begebenheit basiert. Außerdem beruht einer der Protagonist*innen auf einer realen Person: Fritz Bauer. Der hessische Generalstaatsanwalt war maßgeblich an der strafrechtlichen Verfolgung der Nazi-Verbrechen beteiligt.

Spaß mit ernstem Inhalt

Beim Anspielen macht *The Darkest Files* einen sehr guten Eindruck. Es besticht durch eine spielerische, comicartige Gestaltung und durch wirklich fesselnde Fälle. Die Spielenden werden durch kleine Stories immer wieder in das tatsächliche

Tatgeschehen geworfen, was zusätzlich für Spannung sorgt. Dabei ist das Gameplay genretypisch simpel gehalten, im Mittelpunkt steht die Story. Das Spiel thematisiert ganz offensichtlich sensible Inhalte. Dennoch soll es ausdrücklich keine trockene Erinnerungskultur sein. Stattdessen steht Spannung und Spielspaß im Fokus, erklärt Entwickler Jörg Friedrich.

Noch ist das Spiel nur als Demover-sion auf Steam – oder aktuell auch auf der *gamescom* – verfügbar. Ende 2024 soll es für PC, Playstation, Xbox und Nintendo Switch in einer Vollversion erhältlich sein.

by
Anna Lara
Beutel

LOOT KOMPASS

Es ist wieder soweit: Hunderttausende Besucher*innen pilgern an insgesamt fünf Tagen auf die *gamescom*. Neben den neuesten Spielen, Trailern, Merchandise und Influencer*innen lockt die größte Spielemesse der Welt viele Gamer*innen auch wegen der zahlreichen kostenlosen Artikel an. Wir verraten euch, wo es den besten Loot gibt.

Wie jedes Jahr fällt vor allem die zweistöckige Halle 10 mit einer gigantischen Menge an Loot auf. In der Doppelhalle gibt es eine Vielzahl kleinerer Stände von Behörden, Institutionen und Non-Gaming-Unternehmen wie *Rossmann*. Ein paar Highlights: Die *Rheinenergie* schenkt direkt neben unserer Redaktion kostenlos Trinkwasser aus, bei *Planet Coaster* gibt es kostenloses Eis und das *Tatort*-Game lockt mit Susanne Daubner-Stickern.

Damit ihr effizienter looten könnt, haben wir die Stände nach Hallen und Standnummern sortiert – so ist der nächste Gratisartikel immer nur wenige Meter entfernt. Wie immer 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.

by
**Niklas
Hinzpeter**

Halle 6

- A70-C71 Level Infinity: Anspielen und Rad drehen für Shirts, Beutel, Kappe, Wristband uvm.
- A70-C71 Dune Awakening: Bionade in Warteschlange
- B40 Qiddiya: Runen finden und 3000€-Schwert gewinnen
- C11 Star Wars: Anspielen für Sticker und Fotokarte
- C11 Assassin's Creed: Anspielen für Fächer und Foto
- D70 Path of Exile II: Social Media Post für Sticker, Vor-Registrierung oder Wishlist für Lanyard, Anspielen für Tasche, Ventilator oder T-Shirt

Halle 7

- A61-C41 Xbox: Spiele anspielen für Greifautomat mit Plüschtieren uvm.
- C61 Indiana Jones: Trailer schauen für Hut

Halle 9

- A30 Rewe: Dosen werfen für kostenloses Vitamin-Wasser und Spiel spielen für Mobile Gaming Finger Sleeves oder Schlüsselanhänger
- A30 WD Black: Social Media Post für Shirt, Tasche, Mauspad, Teddy oder Cap
- B43 Highway Police Simulator: Social Media Post für Energy Drink
- C53 Congstar: Sofortbild

Halle 10.1

- A11 Bolero: Kostenloses Getränk
- A30 Infinity Nikki: Challenges für Verlosung (vor Ort): Tasche, Postkarte, Poster
- A91 BZgA: Rad drehen und Frage beantworten für Stressbälle, Kondome, Kullis
- B42 Eaton: Kostenloser Greifautomat für Steckdosen, USB-C-Hub uvm.
- B51 LG UltraGear OLED: Insta-Story für Kugelautomat: Cappy, Mauspad, Mini Switch uvm.
- B52 DX Racer: kostenlose Trolli-Weingummi und Energy Ballz
- B80 Planet Coaster: Gratis Eis, anspielen für 1 Goodie, mit Umfrage 2
- C69 Tatort-Escape-Game: Anspielen für Susanne Daubner Sticker oder Trinkflasche
- D20 Starship Troopers: Anzocken für T-Shirt
- D21 Bisect: kostenlose Haribos
- D22 Duplo: kostenloses Duplo
- D40 Gamer Box: Newsletter anmelden und Rad drehen für Gamerbox, Gummibärchen, Koffeinpastillen
- D81 Lexar: 10,00 Sekunden stoppen für Hauptpreis, Trostpreis: Kulli oder Stressball
- E10 Copacity: Steam-Wishlist und Glücksrad mit kleiner Challenge für Mauspad, Stressball oder Trinkflasche
- E20 Aorus: Mail registrieren für kostenloses Mauspad
- F20 Cordyxtreme: Kostenloses Getränkepulver

Halle 10.2

- A29 gamescom Jobs & Career: Kostenlose Bewerbungsfotos und Lebenslauf-Check
- B29 Esa: Fragen beantworten für T-Shirt
- B36 Bundestag: Rad drehen und Frage beantworten für Tasse, Notizbuch, Armband uvm.
- B37 Rossmann: Quiz lösen (richtige Antworten: Mitte, Oben, Unten) für Powerbank, Snacks oder Kosmetik; kostenloses AI-Portrait
- C9 USK: min. 70 Prozent bei Quiz für T-Shirt
- C10 Rheinenergie: Kostenloses Trinkwasser
- C20 Siemens: Greifautomat für Plüschhorn
- C40 Bionade: Bild posten für eine Flasche Eistee
- C20 Airbus: Greifautomat für Plüschflugzeug, Anhänger uvm.