PAPIER

PRINTHOTFIX FÜR DIE GAMESCOM 2026

SAMSTAG & SONNTAG



WIE AWARE IST DIE GAMESCOM FÜR AWARENESS?

JOBS DURCH GAMING?!

SPIELEREZENSIONEN

© Jugendpresse Rheinland e.V.

© Jugendpresse Rheinland e. V.



GAMES GESUCHT, BERUF GEFUNDEN

WIE DIE SPIELEMESSE ZUR JOBMESSE WIRD

by Felix Mennicken

Eigentlich bin ich auf der diesjährigen *gamescom*, um neue Spiele zu testen und zu sehen, was sich in der Spieleindustrie verändert. Auf einmal finde ich mich jedoch in einem Bereich wieder, in dem es vor Recruitenden nur so wimmelt. Ohne ein Bewerbungsangebot mitzunehmen, ist es nahezu unmöglich, hier herauszukommen. Doch eine Stelle für Spieleentwicklung ist nicht dabei.

Eine kleine Jobmesse in der wiederum größten Messe für Video- und Computerspiele der Welt? In Köln seit Jahren gang und gäbe. Bereits zum fünften Mal gibt es die *gamescom jobs & career Area* in Halle 10.1 samt jeder Menge Gesprächsmöglichkeiten, Jobangebote sowie Tipps für die Bewerbung.

Spieleentwickler*innen sind jedoch – anders als man denken mag – kaum anwesend. Ein Blick über das Messeareal genügt und es wird klar, in welchen Branchen der Bedarf an Computerspezialist*innen akut ist: Polizei, Rüstungsunternehmen, Finanzdienstleister … Die Spielemesse wird zur Jobmesse und Gamer*innen werden zu potenziellen Bewerber*innen.

Gamer*innen werden schon lange nicht mehr nur von Spielestudios umworben. Ein Beispiel hierfür ist der *Bundesnachrichtendienst (BND)*. Dieser sei auf der *gamescom* vor allem auf der Suche nach Menschen mit technischen Fähigkeiten. Der Arbeitsmarkt sei zu einem Arbeitgebermarkt geworden, erklärt eine Mitarbeiterin des *BND* an dessen Messestand. Die Fachkräfte für die IT-Jobs seien entsprechend hart umkämpft. Sie wollen alle die Besten der Besten.

Gratis macht neugierig

Auf der *gamescom* sind rund 350.000 IT-affine, junge Besucher*innen, die offen für Jobangebote sind – so zumindest die Theorie. Einmal selbst nachgefragt, ergibt sich jedoch ein etwas anderes Bild: *„Einfach mal Goodies abchecken“*, antwortet eine Besucherin auf die Frage, warum sie die Stände der Recruiter*innen besuche. *„Auf Jobsuche bin ich aktuell nicht. Gucken und mitnehmen geht trotzdem“*, antwortet ein anderer Besucher. Am Glücksrad rutscht der Unternehmensname auf einmal in den Hintergrund. Ist die Hoffnung der vielen anwesenden Firmen damit zum Scheitern verurteilt?

Konfrontiert man diese mit der These, dass es den Menschen eigentlich nur um Goodies geht, erhält man als Antwort: *„Irgendwie muss man für Aufmerksamkeit sorgen.“*

Augenscheinlich lässt sich das auch bestätigen. Am Stand der *BaFin*, der Bundesanstalt für Finanzdienstleistungsaufsicht, herrscht reger Betrieb. Das Glücksrad lockt zahlreiche lootfarmende Gamer*innen an, die sich danach auch gleich noch den Stand genauer anschauen. Die gratis Produkte erfreuen die Empfänger*innen. *„Es ist ein Geben und Nehmen“*, scherzt ein Besucher, der gerade am Glücksrad gewonnen hat und sich nun über Jobs informiert. Ob er eine Bewerbung in Betracht ziehe? Er denke nicht.

Es lässt sich nicht ausschließen, dass wir nur einen schlechten Tag für die Arbeitgeber*innen erwischt haben. Immerhin wird es einen Grund haben, warum die *gamescom jobs & career Area* samt ihrer teuer bezahlten Stände bereits im fünften Jahr existiert. Damit sich der Stand lohnt, muss sich bei der Größe der Messe letztlich nur ein Bruchteil der Besucher*innen für die Stellenausschreibungen interessieren. Und wenn die Besten der Besten darunter sind, haben alle gewonnen.

© Jugendpresse Rheinland e.V.



VOM COMPUTER IN DEN BERUF

WIE SIMULATIONSGAMES BEI DER JOBSUCHE HELFEN KÖNNEN

by Len Kersting

Viele kennen den *Microsoft Flight Simulator*, haben schon mal einen Linienbus am Handy gesteuert oder Maissilos im *Farming Simulator* gefüllt. Der Markt für Simulationsspiele wird immer größer, doch für wen sind diese Spiele gemacht und können sie sogar bei der Jobsuche helfen?

Aerosoft ist ein großer deutscher Publisher für Simulationsspiele und auch auf der *gamescom* vertreten. Die Spieler*innen probieren sich in ihren Games in der Polizeiarbeit oder dem Feuer löschen. Nicolas Wamsler, Producer bei *Aerosoft*, erzählt von Kooperationen mit dem Landeskriminalamt Rheinland-Pfalz für *Forensics* und der Feuerwehr Mülheim an der Ruhr für *Notruf 112*. Die Feuerwache sei eins zu eins digital nachgebaut worden. *„Unsere Community legt großen Wert auf Realitätstreue“,* bekräftigt Wamsler.

Die ausgezeichnete Grafik der *Unreal Engine*, die für die neuen Simulationen von *Aerosoft* verwendet wird, untermauert diesen Anspruch – wenngleich das Spiel kein Replikat der Realität, sondern bloß dem realen Berufsalltag nachempfunden sein soll. So müsse der Avatar keine Nahrung konsumieren, um zu überleben und besitzt die übernatürliche Fähigkeit, durch Türen hindurchzulaufen. Dennoch kann die Ausdauer auch digital nur durch Training im hauseigenen Fitnessraum der Wache verbessert werden.

Karriere dank Simulation

Aber reichen die Bemühungen der Entwickler*innen, um eine ernstzunehmende Imitation der Berufe abzubilden? Justus, 18, steht in der Schlange, um eines der Spiele zu testen und ist der Meinung: *„Simulatoren geben jungen Menschen die Möglichkeit zu erfahren und auszuprobieren.“* Er habe sich selbst noch nicht für einen Job entschieden, findet die digitalen Nachempfindungen jedoch gut, um Eindrücke über verschiedene Berufsfelder zu erlangen. Fast wie in einem Praktikum.

Wer sich über den oberflächlichen Ersteindruck hinaus für die angespielten Berufe interessiert, kann bei *Forensics* auch direkt im Anschluss mit Beamten des LKA ins Gespräch kommen. Derweil steht der digitale Feuerwehrmann auf dem *Notruf 112*-Screen von Wamsler vor einer Wand mit einem Werbeplakat. Es zeigt einen QR-Code, der auf die Karriere-Webseite der Feuerwehr Mülheim an der Ruhr führt.

Arbeitgeber*innen haben also längst die Potenziale, die ihnen Simulationsspiele auf der Suche nach Bewerber*innen bieten können, erkannt.

Meditation durch Simulation

Der Messestand des Publishers *Aerosoft* ist mehrheitlich von Jugendlichen umsäumt. Einige Erwachsene ragen trotzdem aus der Menge heraus. Der 51-jährige Markus setzt sich nach der Arbeit gerne an den Bildschirm, um LKW oder Bus zu fahren. *„Ich spiele gerne ein bis zwei Stunden zum Abschalten. Um den Kopf freizukriegen“,* erklärt er. Für seinen Lebensunterhalt übe er einen ganz anderen Beruf aus.

Die Herangehensweisen an Simulationsspiele sind also durchweg unterschiedlich. Ob zur Orientierung, zum Ausprobieren oder einfach zum Abschalten – eine festgesetzte Zielgruppe haben sie kaum. Stattdessen bieten sie für alle Gamer*innen etwas.

© Jugendpresse Rheinland e. V.



THE BIGGER, THE BETTER?

by Fynn Schneider

DIE SCHATTENSEITEN DES GAMESCOM-BOOMS

Ein Kommentar.

Ausgebuchte Hallen, internationale Ableger, zahlreiche Besuchende: Die *gamescom* dehnt sich weiter aus. Doch hinter den Kulissen herrscht durch lange Wartezeiten und Preisexplosionen Frust. Kann die Spielemesse noch weiterwachsen und ist Köln langfristig ein effektives Zuhause?

Videospiele und Community – das ist die eine Seite der *gamescom*. Auf der anderen Seite stehen überteuerte Hotels, überfüllte Messehallen und stundenlange Warteschlangen. Bei Wartezeiten von teilweise über sechs Stunden, um große Spiele anzuspielen, wird die Veranstaltung für Besuchende zu einem teilweise unangenehmen Erlebnis.

Noch bis 2030 in Köln?

Bereits am 21. April 2025 teilte die Koelnmesse mit, dass sie mit *game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.*, dem Veranstalter der *gamescom*, eine Vertragsverlängerung geschlossen hätte.

Mit Ablegern wie der *gamescom latam* in Brasilien oder der *gamescom asia*, dem Rahmenprogramm der *gamescom*, wie dem *gamescom congress*, der *gamescom dev*, dem *gamescom city festival* und der *gamescom lan*, ist die originale Veranstaltung weltweit gewachsen. Auch wenn keine genaue Vetragslaufzeit geplant ist, berichtet die *GamesWirtschaft*, dass sie bis mindestens 2030 in Köln bleiben könnte.

Die *gamescom* ist ein großer Wirtschaftsfaktor, schafft Arbeitsplätze und macht Köln zu einem Branchenstandort. Durch diese lokalen Vorteile bleibt die *gamescom* für die Stadt äußerst attraktiv.

Platzt die *gamescom* schon aus allen Nähten?

Die *gamescom* ist weiterhin eine überaus erfolgreiche Veranstaltung. Mit diesem Erfolg kommt aber auch eine dunkle Seite: Die Veranstaltung ist in diesem Jahr erstmals voll ausgebucht. Mit 1.600 Ausstellenden sind alle Hallen belegt.

Auch an den überfüllten Hallen, den langen Schlangen vor den Toiletten und den sehr teuren Hotels merkt man, dass die Besuchendenanzahl schon lange an ihre Grenzen gekommen ist. Dazu werden Besuchende durch sehr hohe Preise belastet: Die Kosten für Hotels sind seit 2023 um 54 Prozent und für Verpflegung um bis zu 30 Prozent gestiegen.

Den wachsenden Erfolg der *gamescom* begleiten einige Wachstumsschmerzen. Auch wenn die Messe weiterhin erfolgreich ist, bleibt die Frage, ob Köln auf Dauer der richtige Platz ist. Andere Standorte bieten deutlich mehr Spielraum: Das Messegelände in Frankfurt verfügt beispielsweise über rund 90.000 Quadratmeter mehr Fläche.



WITCHERCOM: DIE GAMESCOM IM WITCHER FIEBER

by Len Kersting

***CD PROJEKT RED* ist dieses Jahr mit einem beeindruckenden Stand und großer Werbetafel auf der *gamescom* präsent. Schon am Eingang Süd werden Besucher*innen von einigen *RedBull*-Bannern mit lustigem Werbe-Wortspiel begrüßt: *„Quen es brenzlig wird."* Doch warum ist ein elf Jahre altes Spiel plötzlich wieder relevant?**

Zum Abschluss der *Opening Night Live (ONL)* der *gamescom* wurden gleich zwei neue Trailer von dem polnischen Entwicklungsstudio vorgestellt. Es ist offiziell: Am 29. September 2026 kommt ein Remaster.

Sobald dieser Begriff fällt, hört man die Kassen der Gamestudios förmlich klingeln. Spielende dürfen noch einmal tief in die Tasche greifen, um die gleiche Geschichte mit schönerer Grafik zu spielen. Doch damit ist es bei *The Witcher* tatsächlich nicht getan. Der gezeigte Trailer verspricht prägnante Änderungen: Verbesserte Kampfanimationen, Fortbewegungsmöglichkeiten sowie ein überarbeitetes Fähigkeiten-Menü sind unter den geplanten Features. Zusätzlich enthält die neue Spielversion die beiden Erweiterungen *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Doch die beste Nachricht kommt zum Schluss: Die zwei Expansions sind ab sofort gratis für Besitzer*innen des Basisspiels zum Download verfügbar. Ab dem 29. September folgt die Remastered Version – ebenfalls kostenfrei. Die positive Resonanz des Publikums der *ONL* zeigt: Gamer*innen haben weiterhin Bock auf *The Witcher* – auch nach 11 Jahren Funkstille.



WIE SONA VIRTUAL REALITY NEU DENKT

by Fynn Schneider

Auch wenn Virtual Reality-Spiele für Blinde und Sehbehinderte im ersten Moment wie ein Gegensatz wirkt, bietet *Sona* ein immersives Erlebnis für genau diese Zielgruppe.

Innerhalb von 18 Monaten wurde *Diving in the dark* in Co-Development-Workshops mit sehbeeinträchtigten Menschen programmiert. Man kann es nur durch spezielle Kopfhörer mit Gyroskopen – elektronischen Bewegungs- und Lagemessern – sowie eine App steuern. Mithilfe von Augenbedeckungen soll auch für sehende Menschen ein authentisches Erlebnis geboten werden, da visuelle Eindrücke somit ausgeblendet werden und sie die Sounds genauso wahrnehmen können wie Blinde und Sehbehinderte.

Die Spieler*innen befinden sich 100 Jahre in der Zukunft. Köln und Nordrhein-Westfalen sind überflutet. Gemeinsam mit einem Möwen-Begleiter müssen sie abtauchen und das Mysterium der Flut lösen. Steuerung und Bewegung erfolgen hierbei durch Bewegungen des Kopfes und die Gyroskope im Kopfhörer. Zum Lösen der Aufgaben müssen die Spieler*innen Geräuschen folgen, die durch den 3D-Sound der Kopfhörer wiedergegeben werden. Durch diese einzigartige Kombination von Sound und Bewegung entsteht – ganz ohne visuelle Eindrücke – eine eigene, immersive Welt. Am Anfang des Spiels fühlt man sich etwas orientierungslos, aber durch die intuitive Steuerung und das eingebaute Tutorial macht es schnell viel Spaß. Das Spiel ist zurzeit als Beta über iOS verfügbar. Es muss jedoch mit Kopfhörern mit Gyroskopen und 3D-Audio gespielt werden. Eine Android-Version ist in Entwicklung.

© Jugendpresse Rheinland e. V.



WENN DIE MESSE ZU VIEL WIRD

WIE AWARE IST DIE GAMESCOM FÜR AWARENESS?

by Kade Schreckenberg

Die *gamescom* ist anstrengend. Die Hallen sind laut, die Gänge voll, die Wartezeiten lang. Hinzu kommen die anderen Menschen – und deren Verhalten. Was mache ich, wenn ich mich aufgrund anderer Besucher*innen unwohl fühle?

Die Antwort: Awareness-Teams. Das grundlegende Ziel von Awareness-Arbeit ist es, Veranstaltungen für alle zugänglich und vor allem sicher zu machen. Erfahrungen aus der Branche zeigen, es wirkt: Wo Awareness-Teams im Einsatz sind, fühlen sich Besucher*innen sicherer und es kommt zu weniger Vorfällen. Das Thema ist jedoch erst seit wenigen Jahren bei Veranstalter*innen angekommen. Viele Großveranstaltungen haben heute erstmalig ein Awareness-Konzept.

Für Awareness hier scannen

Anders bei der *gamescom*: Die Kölner Messe hat bereits seit einigen Jahren ein Awareness-Angebot. Dem Team selbst ist die Auskunft gegenüber Journalist*innen verboten. Auch Fragen zur Größe des Teams oder den Einsatzorten bleiben unbeantwortet. Die einzigen Informationen offenbaren die Webseiten der Koelnmesse und des Kollabortionspartners *Safer Spaces*.

Safer Spaces organisiert kleine Teams aus geschulten Mitarbeiter*innen und setzt beim Awareness-Konzept auf QR-Codes, die an verschiedenen Stellen auf der Messe zu finden sind und über die sich Hilfe rufen lässt. Auf der *gamescom* laufen zudem Teams durch die Hallen und besetzen Infopunkte. Zu erkennen sind sie an ihren gelben T-Shirts.

Trotz ihrer auffälligen Farbe: Ganz so einfach zu finden ist das *gamescom*-Awareness-Team nicht. Die wenigen Personen gehen bei ihren Rundgängen durch die Hallen in der Menschenmasse schlicht unter. Die QR-Codes hängen zwar vereinzelt auf den Gängen, sind aber in den Hallen selbst nicht aufzufinden. Findet jemand Hilfesuchendes einen der wenigen QR-Codes und scannt diesen, ist dessen Nutzen natürlich von funktionierendem Internet abhängig.

„Awareness? Die schaffen … Aufmerksamkeit?"

Diese geringe Präsenz des Awareness-Angebots macht sich auch bei den Besucher*innen bemerkbar: Besonders jüngere Spielende können gelegentlich noch etwas mit dem Begriff Awareness anfangen. Wo das zuständige Team aber auf der *gamescom* zu finden ist, wissen auch sie nicht. Zwei Besuchende witzeln, dass sie im Fall eines Übergriffes zum Karrierestand der Polizei in Halle 10.1 gehen würden. Dieser sei groß und markant gestaltet und damit auf jeden Fall auffälliger als das Awareness-Team. Ein anderer macht bei der Antwort auf die Frage nach dem Zweck des Awareness-Teams noch deutlicher, wie viel Aufklärungsarbeit noch nötig ist: „Die schaffen … Aufmerksamkeit?"

Außerhalb der Messe macht die *gamescom* noch dürftiger auf ihr Angebot aufmerksam. Auf der Website der Messe steht ein kurzer Text und eine Telefonnummer. Außerdem gab es einen Post auf dem *gamescom*-Instagram-Profil. Der ist aber nicht angepinnt und geht so in der Menge an täglichen Posts einfach unter.

Hinzu kommt: Zahlen zu Übergriffen auf der *gamescom* werden nicht erhoben, oder zumindest nicht veröffentlicht. Das gilt auch für die Zahl der Einsätze des Awareness-Teams. Es ist daher schwer nachzuverfolgen, welchen Effekt das Konzept der Koelnmesse tatsächlich hat. Der Bedarf scheint zumindest anhand von Gesprächen gegeben: Ausreichend persönliche Anekdoten haben besonders weiblich gelesene Cosplayer*innen immer.

Impressum

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

V.i.s.d.p. / Projektleitung
Moritz Bayerl
Sophie Halley
Venja Puhr

Redaktionsleitung
Alina Schunk
Vanessa Wobb

Redakteur*innen
Felix Mennicken
Fynn Schneider
Len Kersting
Kade Schreckenberg

Layout
Henry Vanhauer
Vanessa Wobb

Bildrechte
S. 2 Marcel Randazzo; S. 3 Aerosoft Press Kit; S. 4 Sam Höfers; S. 5 Sam Höfers, Steven Schöppers; S. 6 Lukas Schieren; S. 7 Christina Schäfer, Sam Höfers

Förderer

Stadt Köln

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

© Jugendpresse Rheinland e.V.



POKEMON POKOPIA: TASCHENMONSTER IM ANIMAL CROSSING GEWAND

by Vanessa Wobb

Pokémon fangen, trainieren und gegeneinander antreten lassen? Nicht in *Pokémon Pokopia*. In der Cozy-Life-Sim bauen wir den Taschenmonstern stattdessen eine Welt, in der sie sich liebend gerne freiwillig niederlassen. Eine Welt, in der sie unsere Freund*innen, statt unsere Kämpfer*innen sind.

Die Nähe zu ihnen kommt dabei nicht von ungefähr. Unser Spielcharakter ist selbst ein Ditto in der Gestalt eines Menschen. Unsere Aufgabe ist es, die karge, trostlose Welt wieder in ein blühendes Pokémon-Habitat zu verwandeln. Wie das funktioniert, lernen wir direkt von ihren zukünftigen Bewohner*innen. Shiggy bringt uns die Attacke Aquaknarre bei, mit der wir dem vertrockneten Boden langsam wieder Leben einhauchen. Kaum fühlt sich das Minikröten-Pokémon wohler, gesellt sich Bisasam dazu. Das Samen-Pokémon wünscht sich knackiges hohes Gras. Kein Problem: Mit der neu erlernten Attacke Blattwerk beginnt die Wiese zu sprießen.

Nach und nach erlernen wir so die grundlegenden Mechaniken des Spiels. Danach heißt es ausprobieren, bauen und Lebensräume erschaffen. Und das wird im Laufe des Spielverlaufs sogar ziemlich anspruchsvoll. Landschaft, Höhenunterschiede, Licht oder auch Gewässer entscheiden darüber, ob und welche Pokémon sich ansiedeln. Das Prinzip erinnert damit schnell an *Animal Crossing* mit einem Hauch von *Palworld*-Feeling.

Charme vor High-End-Grafik

Technisch und optisch verspricht *Pokémon Pokopia* keine Höchstleistung. Die Steuerung ist für Handheld-Konsolen-Spielende ziemlich intuitiv. Die Welt ist bunt, niedlich und trifft den gewünschten Cozy-Vibe, strotzt allerdings nicht gerade vor Details. Der größte Haken: *Pokémon Pokopia* kann ausschließlich auf der *Nintendo Switch 2* gespielt werden.



FALLING APART: BAD VIBES POINT AND CLICK

by Kade Schreckenberg

In der *Indie Arena* sind wie jedes Jahr viele neue Spiele zusammengepackt. Die Artstyles sind mal niedlich, mal gruselig, und die Budgets niedrig. Alle haben Spaß und … sind das da Augen in einem Cocktailglas?

Falling Apart fällt direkt auf. Das verstörende Point and Click Adventure kommt in Schwarzweiß daher und ist gleichermaßen detailliert wie ekelig. Im Spiel geht es um einen Mann, der durch Hypnose in sein eigenes gebrochenes Bewusstsein hinabsteigt. In der Demo merkt er, dass er sein Portemonnaie in der Bar vergessen hat. Hier geht dann das Point and Click Gameplay los. Finde die Streichhölzer, um die Kerze anzuzünden, um die Spiegelscherbe zu erhalten und so weiter und so fort.

Die Vibes sind creppy. Immerhin sind wir in der Psyche von jemandem, dem es wirklich nicht gut geht. Ob sich das Spiel sensibel mit seinem Thema auseinandersetzt, wird in der Demo nicht klar. Sie gibt aber einen Eindruck von angenehm fordernden, wenn auch nicht sonderlich innovativen Puzzles.

Falling Apart besticht mit Style, aber ob Gameplay und Story da mithalten, lässt sich aus der kurzen Demo ebenfalls nicht erkennen. Sie bietet aber genug groteske Momente und verstörende Illustrationen, um Lust auf mehr zu machen. *Falling Apart* soll im kommenden Jahr auf Steam erscheinen.

© Jugendpresse Rheinland e. V.

LOOT KOMPASS

Die *gamescom* 2026 ist da und neben den neuesten Games warten in den Hallen jede Menge kostenlose Goodies, Snacks und Mitmachaktionen auf euch. Wir zeigen euch, wo ihr spielen, gewinnen und ordentlich Loot abstauben könnt. Von *The Witcher*-Merch über süße Snacks bis hin zu kostenlosen (*Holy*-) Drinks: Hier kommt unser großer Loot-Überblick durch die *gamescom*-Hallen.

Egal, ob ihr in Halle 10.1 unterwegs seid oder beim Food Clash in 10.2 vorbeischaut: Bei *hitschies* könnt ihr euch saure Drachenzungen schnappen, während bei *Mälzer & Fu* Eis auf euch wartet. Auch einige Greifautomaten versprechen kostenlosen Merch – unter anderem könnt ihr bei der *ARD* ein Maus-Plüschtier ergattern.

Bei *Valheim* wartet ein hässlich-süßes Stofftier auf euch, während ihr bei *Sea of Remnants* einen riesigen Hamster-Rucksack abstauben könnt.

Damit ihr nicht planlos durch die Hallen irrt, haben wir die besten Spots für euch nach Hallen und (falls vorhanden) Standnummern sortiert. So könnt ihr eure Route planen und möglichst viel Loot mitnehmen.

by Alina Schunk

Halle 5.2

- B025/A024 Palworld: Kartenspiel testen, Boosterpack und Promokarte erhalten

Halle 6

- C070-071 Level Infinite: Goodies absahnen nach Spielen (z. B. Control Resonant: Jutebeutel mit T-Shirt etc.) plus zusätzlich Stempel, um extra Goodies zu kriegen
- B021 The Blood of Downwalker: Spiel spielen für Keychain

Halle 7

- A051 Sea of Remnants: Hamster-Rucksack nach Aktivität
- B041-C040 Vodafone: Handyband & kalte Getränke kostenlos
- A021/B020 Silent Hill: 10 min. Demo anschauen & Armband bekommen
- A021/B020 Castlevania Belmont´s Curse: Anspielen & Tarotkarte erhalten
- B021 The Defiant: Anspielen für Goodiebag
- Duplo: am Rad drehen und Preise gewinnen

Halle 8

- B31 The Witcher: Video schauen u. a. für Keychain
- A01 Threads of Mizan: anzocken für eine Tüte Schlüsselanhänger, für besondere Gewinne müssen Aufgaben gelöst werden (Boss besiegen für Mauspad)
- B060 Rewe: Smoothie kostenlos
- B060 Subway: Glücksrad drehen und z. B. Socken oder Sub erhalten

Halle 9

- B9 Nintendo: App einloggen und Schlüsselanhänger abstauben
- B30 DeadNet: Spiele spielen etc. für Popcorn, Sticker etc.
- B47 Rocket Beans: Knabe Passwort finden und Kola-Orange-Limo genießen plus gratis KinderJoy
- A040 Lego Reisepass Stempel sammeln und Anhänger bekommen
- B20 Samsung: Spiele anzocken, Tokens sammeln und für Tasche, Keychain etc. einlösen
- Nintendo: Game anspielen und Ditto-Hut erhalten

Halle 10.1

- A062 Valheim Game: 10 Min. spielen & Plüschie erhalten
- D36 Strabag: am Glücksrad drehen und Preise (Ventilator, Memory, Sonnenbrille etc.) gewinnen
- E81 Netcologne: auf Insta folgen und Süßigkeit bekommen
- ARD: Greifautomat für Plüschie & Henna-Tattoos, Daubner-Sticker (mit Glitzer)

Halle 10.2

Food Clash Stände:

- Insta-Follow Hitschies: Gemischte Tüte abstauben
- Insta-Follow Pretzel Pete: Bretzel-Snack Probiergröße
- Insta-Follow CapriSun: CapriSun Energy
- Insta-Follow Mälzer & Fu: fancy Eis
- A060 utryme: App runterladen, Code scannen und Preis gewinnen (Chips etc.)