



## **Gamecity Hamburg bringt fünf Start-ups auf die Indie Arena Booth zur gamescom 2024**

Hamburg, den 18. Juli 2024: Vom 21. bis 25. August lädt die gamescom, die weltgrößte Messe für Videospiele wieder nach Köln ein. Gamecity Hamburg ermöglicht durch das „Road to gamescom“-Programm fünf Indie-Studios aus Hamburg die Teilnahme an der Indie Arena Booth, dem größten Gemeinschaftsstand von Spieleentwickler\*innen weltweit. Die Start-ups stellen ihre Games sowohl den zahlreichen Besucher\*innen der gamescom, als auch potenziellen Geschäftspartnern und der Presse vor. Weitere Unternehmen aus Hamburg werden auf der gamescom sein, um Projekte zu zeigen und Businessmeetings zu halten.

„Mit unserem ‘Road to’ - Programm bringen wir Indie-Studios auf relevante Games-Events und bereiten sie vor Publisher zu treffen, Kontakte zu knüpfen und ihre Spiele Endkonsument\*innen zu präsentieren. Unser Gemeinschaftsstand auf der Indie Arena Booth ermöglicht es uns, alle diese Ziele im Rahmen der gamescom zu erreichen“, sagt Dennis Schoubye, Leiter von Gamecity Hamburg.

Der Gemeinschaftsstand von Gamecity Hamburg wird auf der Indie Arena Booth in Halle 10.2, F010g – E019, fünf vielversprechende Projekten aus Hamburg präsentieren.

### **Diese fünf Games und Studios präsentieren sich auf der Indie Arena Booth:**

- [Godcomplex Games – Stack ‘Em Up](#)  
Godcomplex Games absolvierten den Games Lift Inkubator 2022 und erhielten für ihr Spiel 2023 die Prototypenförderung. **Stack ‘Em Up** ist ein spannendes on- und offline Multiplayer Player Party Game für bis zu vier Spieler\*innen. Diese absorbieren „Slimes“ mit einzigartigen Fähigkeiten, die sie kreativ kombinieren und „stapeln“ können, um Punkte zu sammeln und Gegner\*innen in rasanten Kämpfen ausschalten zu können.
- [Markus Koepke – Journey Beyond the Edge of the World](#)  
Journey Beyond ist ein immersives First-Person-Adventure, das auf einem verlassenen Fisch-Trawler inmitten der Nordsee spielt. Die Spieler\*innen erforschen das Schiff und seine mysteriöse Geschichte, die sich durch Puzzles, Radio-Aufzeichnungen und atmosphärischer Musik offenbart. Markus Koepke hat den Gamecity Hamburg Games Lift Inkubator 2023 erfolgreich absolviert.

**Hamburg Kreativ  
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

T +49 40 237 24 35-0  
kreativgesellschaft.org



- **[Pipapo Games – Map Map – A Game About Maps](#)**  
Pipapo Games absolvierten den HAW Games Master, entwickelten ihr Spiel im Games Lift Inkubator 2023 weiter und erhielten 2024 die Gamecity Hamburg Prototypenförderung. Im cozy Erkundungs-Spiel „Map Map – A Game About Maps“ schlüpfen die Spieler\*innen in die Rolle abenteuerhungriger Kartograf\*innen, die auf unbekanntem Inseln voller Geheimnisse die Umgebung erkunden und kartografieren und so der Spur eines vergrabenen Schatzes näherkommen.
- **[Slime King Games – Under the Island](#)**  
Under the Island trumpft mit fantastischer Grafik auf und präsentiert eine tiefgründige Adventure-Story im RPG-Genre. Die Protagonistin Nia muss nach ihrem Umzug auf die Seashell Island gemeinsam mit neuen Freund\*innen ihre Heimat vor dem Versinken retten. Rätsel lösen, Monster bekämpfen, die Maps erforschen: Under the Island bringt klassische Inhalte gut gemachter Old-School-RPGs mit und ergänzt sie mit frischen Ideen und einem tollen Soundtrack von Miyoko Takaoka (Sonic, Terranigma u.a.).
- **[Sven Ahlgrimm & Mathilde Hoffmann – ODDADA](#)**  
ODDADA ist ein Musikbaukasten-Spiel, in dem die Spieler\*innen eigene musikalische Landschaften erschaffen: So werden Maschinen und Gebäude zu Instrumenten, die in den unterschiedlichen Leveln zu jeweils neuen Kompositionen ertönen. Das Entwickler\*innen-Duo Ahlgrimm und Hoffmann stammt aus Berlin/Hamburg. Die Hamburgerin Mathilde Hoffmann ist bereits seit Jahren erfolgreich als Sounddesignerin und Komponistin für Spiele tätig (u.a. Unrilled, Deep Space Gardening, Closer the Distance uvm.) während Sven Ahlgrimm ein als erfahrener Programmierer, Artist und Game-Creator ist.

Drei der fünf vorgestellten Projekte erhielten Förderung durch Gamecity Hamburg, darunter die Teilnahme am Games Lift Inkubator und den Erhalt der Prototypenförderung. Mehr dazu unter: <https://gamecity-hamburg.de/de/foerderung/>.

**Mehr Informationen und Bildmaterial zu den Spielen:**  
<https://gamecity-hamburg.de/de/press/#Pressematerial>

**Unternehmen aus Hamburg präsentieren sich auf der gamescom 2024**



Weitere Unternehmen aus der Hamburger Gamesbranche werden auf der gamescom 2024 vor Ort sein, um ihre Spieleneuheiten zu präsentieren oder um neue Geschäftspartnerschaften auf den Weg zu bringen.

**Osmotic Studios** zeigen ihr narratives Slice-Of-Life Abenteuer-Spiels „Closer the Distance“, das am 2. August 2024 für PC, PS5 und Xbox Series X |S erscheinen wird. Eine Demo wird auf der Indie Arena Booth zu spielen sein.

**Mooneye Studios** wird als Teil der Home of Indies in Halle 10.2 mit den Spielen Smushi Come Home, Farewell North und Lost Ember vertreten sein.

**InnoGames** GmbH steht für Presse- und Geschäftskontakte für individuelle Termine zur Verfügung.

**Bigpoint GmbH** wird im B2B-Bereich für Geschäftskontakte und Pressetermine verfügbar sein.

**Daedalic Entertainment** steht im B2B-Bereich für Gespräche zu Verfügung, während sie im B2C-Bereich im Indie-Bereich das cozy Puzzle-Game „Woodo“ vorstellen werden.

Außerdem wird der Hamburger Gaming-Internetsender **Rocket Beans TV** die gamescom mit zahlreichen Livesendungen begleiten.

### **Gamecity Hamburg unterstützt die Hamburger Gameswirtschaft und die Vielfalt in der Spielebranche**

Neben Programmen wie „Road to gamescom“, unterstützt die von der Freien und Hansestadt Hamburg finanzierte Initiative Gamecity Hamburg die regionale Gameswirtschaft mit weiteren passgenauen Förderprogrammen: Im **Games Lift Inkubator** erhalten Spieleentwickler\*innen und Gründer\*innen neben finanzieller Unterstützung ein einjähriges, intensives Coaching und Mentoring durch internationale Branchenexpert\*innen. Mit der **Prototypenförderung** unterstützt Gamecity Hamburg darüber hinaus die Entwicklung von Games-Prototypen in Hamburg mit bis zu 80.000 Euro pro Projekt. 2024 führt Gamecity Hamburg eine verpflichtende Diversity-Checklist für alle Antragsteller\*innen der Förderprogramme ein, die aktiv zu mehr Vielfalt bei Teams und Projekten beiträgt.

Ausführliche Hintergrundinformationen zum Gamesstandort Hamburg und zur Standortinitiative Gamecity Hamburg:

<https://gamecity-hamburg.de/de/press/#Pressematerial>

Alle Informationen zu Gamecity Hamburg und unseren Aktivitäten finden sich auch auf unserer Website <https://www.gamecity-hamburg.de/de/>.



**Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:**

Anna Jäger  
Gamecity Hamburg  
PR Managerin  
T +49 40 23 72 435- 78

[anna.jaeger@gamecity-hamburg.de](mailto:anna.jaeger@gamecity-hamburg.de)

---

**Über Gamecity Hamburg**

Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. Gegründet im Jahr 2003 ist Gamecity Hamburg die am längsten bestehende öffentliche Fördereinrichtung für die Gamesbranche auf Landesebene in Deutschland. Ziel ist es die Rahmenbedingungen für die Unternehmen und Gründer\*innen der Wertschöpfungskette „Games“ am Standort zu verbessern, sie bei ihrer Weiterentwicklung zu fördern und Hamburg in der öffentlichen Wahrnehmung als einen der führenden Games-Standorte in Deutschland zu verankern. Gamecity Hamburg ist Anlaufstelle für die Hamburger Spieleförderung sowie den Games Lift Inkubator und entwickelt darüber hinaus in enger Kooperation mit der Spielebranche bedarfsgerechte Programme, Events und Services, um die lokalen Akteur\*innen zu stärken. Gleichzeitig wird der Wissensaustausch innerhalb der Branche und mit anderen Industrien gefördert. Die Nachwuchsförderung, die Entwicklung neuer Formate, die das starke Netzwerk an Spieleunternehmen in der Stadt aktivieren, und die Internationalisierung stehen im Fokus der Tätigkeit der Standortinitiative. Gamecity Hamburg ist Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

**Über die Hamburg Kreativ Gesellschaft**

Seit ihrer Gründung 2010 versteht sich die Hamburg Kreativ Gesellschaft als zentrale Anlaufstelle für alle Akteur\*innen der Hamburger Kreativwirtschaft aus den elf Teilmärkten Architektur, Bildende Kunst, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games, Theater/Tanz, Werbung. Sie unterstützt Kreativschaffende mit zeitgemäßen Angeboten und fördert Innovation im Rahmen des Projektes „Cross-Innovation Hub“. Seit 2017 ist sie zudem Trägerin der branchenspezifischen Initiativen Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum.