Bewerbungsstart für „Games Forged in Germany“: Der von Games Germany organisierte Steam Sale geht in die vierte Runde

Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg
T +49 40 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 12. Mai 2025: Games Germany – der Zusammenschluss deutscher Gamesförderungen und Netzwerkinstitutionen – organisiert auch dieses Jahr wieder einen Steam Sale mit „Games Forged in Germany”. Ab sofort und bis zum 9. Juni 2025 können sich deutsche Entwickler*innen, Studios und Publisher auf die Teilnahme bewerben. Games Germany verfolgt mit dem Steam Sale das Ziel, die große Vielfalt deutscher Spiele auf einer internationalen Bühne zu zeigen und zu einer Steigerung von Verkäufen beizutragen. Begleitet wird der Steam Sale in diesem Jahr wieder von einem Showcase-Event. Seit 2022 nahmen jeweils mehr als 300 Games an den drei vorangegangenen Steam Sales teil.

Games Germany ist für den Steam Sale auf der Suche nach deutschen Entwickler*innen, Studios und Publishern, die ihre Spiele für den Sale einreichen möchten. Jedes Unternehmen mit Hauptsitz in Deutschland kann teilnehmen.

Die Einreichfrist läuft bis zum 9. Juni 2025 um 23:59 Uhr.

Die Teilnahmebedingungen, Details zum Steam Sale sowie das Bewerbungsformular sind hier zu finden:

https://forms.gle/De8HHc2f1YDp2aV89

Preisgekrönte Spiele und Showcase-Event

Nach zahlreichen preisgekrönten Spielen mit Auszeichnungen durch den Deutschen Computerspielpreis und Deutschen Entwicklerpreis wird 2025 erneut eine Vielzahl hochkarätiger „Games Forged in Germany” erwartet. Ein Showcase begleitet den Steam Sale mit exklusiven Premieren, Ankündigungen, Updates, und neuen Gameplay-Trailern in Deutschland entwickelter Spiele.

Gamecity Hamburg ist als Standortinitiative für die Gameswirtschaft in der Hansestadt Teil von Games Germany.

Weitere Informationen zu Games Germany gibt es unter: https://www.games-germany.de/#about

Games Germany – Regional Funds and Networks bietet allen Akteur*innen der Gameswirtschaft Informationen zur Förderung und Finanzierung sowie zu Entwicklungs- und Produktionsbedingungen und zu Publishing in Deutschland. Darüber hinaus unterstützt Games Germany – Regional Funds and Networks die deutsche Gamesindustrie bei ihrem Auftritt auf den großen nationalen und internationalen Messen. Angelehnt ist das zugrundeliegende Modell an Focus Germany, der Dachorganisation der acht Länderfilmförderungen in Deutschland.

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

Über Gamecity Hamburg

Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. 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.