

Premiere von Pixel & Popcorn: Indie Games on Screen am 20. Oktober: Hamburgs Indie Games auf der großen Leinwand

Das Event „Pixel & Popcorn: Indie Games on Screen“ bringt Indie Games ins Kino, organisiert von NERDIC und der Hamburg Kreativ Gesellschaft mit ihrer Initiative Gamecity Hamburg.

- **20. Oktober, 19 Uhr im Savoy Filmtheater in Hamburg**
- **Drei Hamburger Indie Games live auf der Kinoleinwand**
- **Journalist und Podcaster Dom Schott im Gespräch mit Entwickler*innen**

Hamburg, 01. Oktober: Die Veranstaltung beginnt um 19 Uhr mit Anspielstationen und lockerem Networking im Kino-Foyer. Um 20 Uhr startet die Show: Drei ausgewählte Indie Games werden live angespielt und in einem moderierten Format vorgestellt. Durch den Abend führt Dom Schott, Journalist und Podcaster, der mit den Entwickler*innen über den kreativen Prozess, Herausforderungen und Erfahrungen in der Spieleentwicklung spricht. Eine einmalige Gelegenheit, hinter die Kulissen der Gamesentwicklung zu blicken.

Die Games & Studios aus Hamburg sind bei der Premiere dabei:

Map Map – A Game About Maps von Pipapo Games

In dem liebevoll gestalteten Kartografie-Erkundungsspiel erforschen Spieler*innen tropische Inseln und erstellen dabei Karten ihrer Umgebung. Statt vorgefertigten Questmarkern folgen die Spieler*innen dem eigenen Entdeckergeist und kartieren die Inseln selbstständig – auf der Suche nach einem legendären Schatz.

Entwickelt vom jungen Hamburger Studio Pipapo Games, das bereits mehrere Preise für Map Map erhielt, unter anderem den Deutschen Entwicklerpreis als beste Newcomer.

<https://pipapo.games/>

Lou's Lagoon von Tiny Roar

In diesem Open-World-Abenteuer mit Samstagmorgen Cartoon-Charm übernehmen Spieler*innen eine Wasserflugzeug-Lieferfirma im tropischen Limbo-Archipel – hinterlassen von ihrem verschwundenen Onkel Lou.

Das erfahrene Indie Studio Tiny Roar kombiniert ein entspanntes Abenteuer mit Crafting, Erkundung und Lebenssimulation in einer farbenfrohen Welt voller Geheimnisse.

<http://tinyroar.de/>

IKUMA: The Frozen Compass von Mooney Studios

Dieses atmosphärische Koop-Abenteuer spielt im 19. Jahrhundert auf einer unentdeckten arktischen Insel. Spieler*innen steuern den Schiffsjungen Sam und seinen Husky Ellie auf der Suche nach einem Weg nach Hause. IKUMA erzählt eine emotionale Coming-of-Age-Geschichte, die solo oder im Koop erlebt werden kann.

Entwickelt wurde IKUMA von Mooney Studios, bekannt für immersive, narrative Erlebnisse wie Lost Ember.

<https://www.mooneystudios.com/>

Tickets gibt es beim Savoy Filmtheater: <https://savoy.premiumkino.de/film/pixel-und-popcorn-indie-games-on-screen>

Das Event Pixel & Popcorn ist Teil des Projekts KinoGames. KinoGames ist eine Initiative von SpielFabrique, welche in Kooperation mit NERDIC europaweit ausgerollt wird. Das Projekt zielt darauf ab, eine Brücke zwischen traditionellem Kino und der dynamischen Welt der Videospiele zu schlagen. KinoGames wird durch ein dreijähriges Programm von Creative Europe Media kofinanziert und von Futura Cinema unterstützt.

Weitere Informationen zum Projekt KinoGames finden Sie unter:
<https://nerdic.org/kinogames/>

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. 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.

Hamburg Kreativ Gesellschaft

Die Hamburg Kreativ Gesellschaft ist seit 2010 die städtische Wirtschaftsförderung für die Kreativwirtschaft in Hamburg. Im Bereich der Kreativwirtschaftsförderung nimmt sie eine bundesweite Vorreiterrolle ein und setzt Maßstäbe. Als eine der größten und ältesten Institutionen ihrer Art in Deutschland unterstützt sie Kreativschaffende aller elf Teilmärkte – von Design und Musik über Film und Architektur bis hin zu Games und Werbung. Die Hamburg Kreativ Gesellschaft schafft als öffentlich getragene, unabhängige Institution Förderprogrammen, Beratungen, Netzwerkveranstaltungen und Innovationsformate.