



Games made in Hamburg am Gamecity Hamburg-Stand auf der Indie Arena Booth Online 2021

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0
F +49 40 87 97 986-20
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 24. August, 2021:

Die gamescom 2021 wird erneut ausschließlich digital besucht werden können. Die Initiator*innen und Organisator*innen der Indie Arena Booth (IAB), Super Crowd Entertainment aus Hamburg, konnten bereits 2020 eindrucksvoll unter Beweis stellen, wie man kreativ und innovativ den Publikumsliebhaber IAB von einem Vor-Ort-Highlight in eine interaktive Online-Multiplayer-Welt verwandelt, die alle Besucher*innen in ihrem Web-Browser zum Entdecken einlädt.

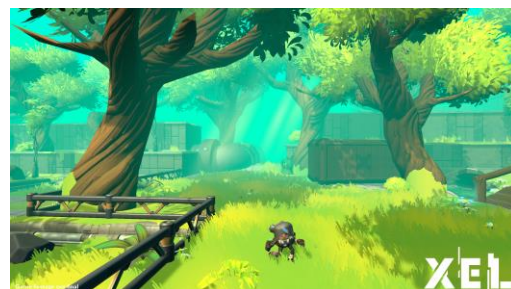
Auf der Indie Arena Booth Online findet sich auch 2021 die Vielfalt der Indiegame-Szene in Form eines kuratierten Line Ups von Games unterschiedlichster Genres. Eine Szene, die ebenso in der Hansestadt Hamburg mit zahlreichen Studios und Solo-Entwickler*innen vielfältig und breit aufgestellt ist.

Im Folgenden stellen wir die fünf Teams und Projekte aus Hamburg vor, die über das Programm „Road to gamescom 2021“ am Gemeinschaftsstand von Gamecity Hamburg auf der IAB vertreten sind:

Tiny Roar kündigen neues Projekt „XEL“ an

(Publisher: Assemble Entertainment)

Short Facts zum Studio: Tiny Roar haben sich 2015 in Hamburg gegründet und seitdem bereits sechs Spiele veröffentlicht bzw. dazu beigetragen, darunter zum Beispiel die beliebte Neuinterpretation von „Leisure Suit Larry“ oder die „BBC Earth Quiz App“. Tiny Roar konnten bereits 2019 mit ihrem Multiplayer-Game „Bomb Bots Arena“ als erstes Studio Förderung durch das BMVI erhalten, ebenso wie für ihr neuestes Projekt, das Science-Fiction-Fantasy 3D-Action-Abenteuer „XEL“, an dem Tiny Roar aktuell mit ihren mittlerweile 17 Mitarbeiter*innen arbeiten.





XEL



Das Adventure lässt die Spieler*innen in die fremde Welt „XEL“ eintauchen, auf welcher die Spielfigur Reid Schiffbruch erleidet. Ohne Erinnerung an die Vergangenheit kämpft sich Raid durch Dungeons und muss dabei knifflige Rätsel lösen. Tiny Roar legt beim Spiel viel Wert auf Narration, Kampf und Rätsel und kombiniert Old-School-Gameplay mit neuen

Features, einzigartigem Design und zeitlosem Soundtrack.

Zur gamescom wird das Spiel mit einem Trailer offiziell angekündigt und Tiny Roar gibt im Liveprogramm der Gamevasion (ein Streaming-Programm organisiert vom Hamburger Internetsender Rocket Beans TV) erstmals Einblicke ins Gameplay.

Website: <https://tinyroar.de/>

Pressekit:

https://drive.google.com/drive/folders/14MzEJ4C9ze5_ChH_Gjd2Z20ndhuLUWp9?usp=sharing

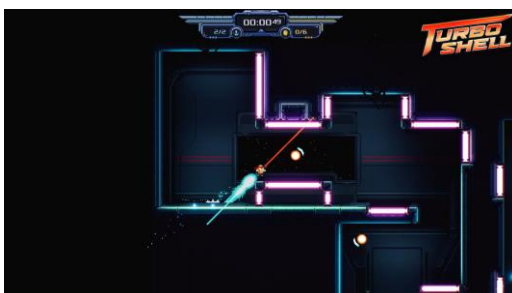
Trailer: <https://youtu.be/hYkcnHFEq6M>

„Turbo Shell“ von Radioactive Dreams

Short Facts: Im Jahr 2020 haben sich unter dem Namen Radioactive Dreams drei erfahrene Mitglieder der Gamesbranche zusammengeschlossen, um zusammen ein 2D-Plattform-Game mit neuartiger Spielmechanik zu entwickeln. Das Team erhielt für sein Spiel „Turbo Shell“ 2020 die Prototypenförderung von Gamecity Hamburg.



Turbo Shell



„Turbo Shell“ ist ein 2D Plattformer in Retro-Pixel-Art, bei dem die Spieler*innen eine einmalige Fortbewegungsmechanik nutzen müssen: Mithilfe eines Tools kann sich der Spielcharakter – ein Ei namens Craig – von Wänden oder Oberflächen abstoßen oder an sie heranziehen lassen, um die Level mit ihren



Hindernissen und Fallen zu überstehen. Das ermöglicht ein herausforderndes Spielerlebnis in mehreren bunten und unterschiedlich gestalteten Levels mit Highscore-Kick.

Website: <http://radioactivedreams.com/>

Pressekit: <https://indiearenabooth.de/gamescom2021/games/show/3152>

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/BhrWEkVDjMY>

“Leif’s Adventure: Netherworld Hero” von OneManOnMars

Short Facts: OneManOnMars-Gründer Roman Fuhrer ist seit über 20 Jahren in der Spielebranche tätig und startete 2017 in seine Selbstständigkeit mit dem eigenen Studio. Als Solo-Entwickler kommen unter anderem Art, Programmierung und Gamedesign bei ihm aus einer Hand. 2020 durchlief er mit seinem aktuellen Projekt „Leif’s Adventure“ erfolgreich das Inkubator-Programm Games Lift von Gamecity Hamburg. „Leif’s Adventure“ erhielt 2020 zusätzlich die Bundesförderung Games.



Leif’s Adventure: Netherworld Hero



Das Dorf des Titelhelden Leif wird von geheimnisvollen Phantom-Kriegern angegriffen. Auf der Suche nach seinem Bruder wird der Held durch ein Portal in die „Netherwold“ gezogen und findet in einem Geisterwesen einen übernatürlichen Helfer, um sich durch die neue Welt zurück in seine Heimat zu kämpfen.

Das Spiel ist in handgezeichneter 2D-Art gestaltet und enthält einen zusätzlichen Co-op-Modus, bei dem zwei Spieler*innen entweder Leif oder den Geist steuern. Jedes der sechs Levels erhält zusätzliche Gameplay-Elemente so wie eigene Gegner-Typen.

Der Release für das Spiel ist 2022 auf unterschiedlichen Plattformen geplant.

Website: <https://www.leifsadventure.com/>

Pressekit: <https://www.leifsadventure.com/presskit/>

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/ERwt4qF-Ngg>



Mooneye Indies präsentieren: „Haven Park“

Short Facts: Mooneye Studios wurden 2014 in Hamburg gegründet. Mit dem Exploration-Adventure „Lost Ember“ veröffentlichten sie 2019 ihr erstes Spiel – das prompt zahlreiche Preise gewann und zu einem Indie-Hit mit treuer Fan-Basis geworden ist. Seit 2021 publizt das Team von Mooneye Studios zusätzlich unter dem Label „Mooneye Indies“ aufstrebende Indie-Perlen und nutzt so das Know-how aus ihrer eigenen Veröffentlichung dazu, anderen Entwickler*innen zu helfen, das richtige Publikum für ihr Spiel anzusprechen. Das erste Publishing-Projekt ist das Spiel „Haven Park“ von Solo-Entwickler Fabien Weibel, das am 05. August veröffentlicht wurde.



Haven Park



„Haven Park“ nimmt Spieler*innen mit in einen liebevoll animierten Natur- und Campingpark. Hauptcharakter Flint soll ihn für seine Großmutter wieder auf Vordermann bringen und die Spieler*innen sammeln Ressourcen, um den Park zu reparieren, treffen dabei neue Freunde und erschaffen ihre eigene, friedliche

Erholungswelt.

Das Spiel setzt dabei auf das Open World Prinzip, also die freie Erkundung der Welt durch die Spieler*innen und bietet mehrere Neben-Quests mit über 30 Charakteren.

Website: www.mooneyestudios.com

Pressekit Haven Park: <https://www.mooneyestudios.com/press/havenpark>

Pressekit Mooneye: <https://www.mooneyestudios.com/press/mooneye>

Trailer zum Spiel: https://youtu.be/AqTT2_PXWNA

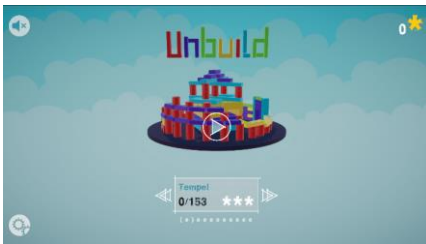
„Unbuild“ von Klickaffen Studio

Short Facts: Hinter Klickaffen steht seit der Gründung 2011 der freiberufliche Motion & Interactive Designer Matthias Mach, der seit über 20 Jahren in Hamburg tätig ist und bisher 10 Spiele veröffentlichte. Klickaffen Studio konzentriert sich auf mobile Games, mit verspielten und interaktiven Inhalten für Groß und Klein. Für das zehnjährige



Jubiläum arbeitet Matthias Mach gerade an dem Jubiläumsspiel „tinyPLAY“, in das 10 Mini-Games integriert sein werden. Auf der gamescom präsentiert Klickaffen sein zuletzt veröffentlichtes Spiel „Unbuild“.

Unbuild



„Unbuild“ stellt als mobile Game das Prinzip des Spieleklassikers Jenga auf den Kopf. 20 Gebäude aus 3D-Blöcken müssen Stein für Stein abgebaut werden, ohne dass die Konstruktion dabei zusammenbricht. Welche Art Stein die Spieler*innen bewegen dürfen, entscheidet der Zufall. Wer die Gebäude und

Konstruktionen fehlerfrei abbaut, knackt den Highscore.

Website: <https://klickaffen.tv/unbuild/>

Pressekit: <https://indiearenabooth.de/gamescom2021/games/show/3155>

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/wcEWtg61UH0>

Gerne stellen wir Kontakt zu den Entwickler*innen her und vermitteln Interviewanfragen.

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



Gamecity 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 designxport