



Made in Hamburg: Indie-Games auf dem Gamecity Hamburg-Stand auf der Indie Arena Booth 2022

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, 25. Juli 2022:

Im August öffnet die gamescom 2022 zum ersten Mal seit 2019 ihre Tore in der Messe Köln für Fachbesucher*innen und Gamingfans. Die Indie Arena Booth (IAB) ist dabei einer der großen Publikumsliebhaber: Sie ist seit Jahren der größte Gemeinschaftsstand für Entwickler*innen aus aller Welt. Das Standkonzept und die kuratierte Spieleauswahl wurden bereits mehrfach ausgezeichnet, unter anderem mit einem Sonderpreis der Jury des Deutschen Computerspielpreises 2020. Gamecity Hamburg arbeitet seit Jahren Macher*innen der IAB zusammen, Super Crowd Entertainment aus Hamburg. Als Teil dieser Zusammenarbeit präsentiert Gamecity Hamburg über „Road to gamescom“-Programm sechs Spiele aus Hamburg.

Das sorgsam kuratierte Line-Up zeigt die Vielfalt der Indiegame-Szene – hier finden sich kreative Games unterschiedlichster Genres. Auch in der Hansestadt Hamburg ist die Indie-Szene mit zahlreichen Studios und Solo-Entwickler*innen vielfältig und breit aufgestellt. Im Folgenden stellen wir die sechs Teams und Projekte aus Hamburg vor, die über das Programm „Road to gamescom 2022“ am Stand von Gamecity Hamburg auf der IAB vertreten sind:

XEL von Tiny Roar

(Publisher: Assemble Entertainment)

Short Facts zum Studio: Tiny Roar gründeten sich 2015 in Hamburg haben seitdem bereits sechs Spiele veröffentlicht bzw. dazu beigetragen. Als erstes Studio konnten Tiny Roar bereits 2019 mit ihrem Multiplayer-Game „Bomb Bots Arena“ die Computerspielförderung des Bundes einwerben, ebenso wie für ihr aktuelles Projekt, das Science-Fiction-Fantasy Action-Abenteuer „XEL“, das am 12. Juli 2022 für Switch und PC erschienen ist. Während der Entwicklungszeit für XEL ist das Indie-Studio 20 Mitarbeiter*innen gewachsen.



XEL



Das Spiel lässt die Spieler*innen auf dem fremden Planeten „XEL“ stranden, auf dem die Protagonistin Reid dort Schiffbruch erlitten hat. Dort muss sie sich ohne Erinnerung an die Vergangenheit durch Dungeons kämpfen und knifflige Rätsel lösen.

Tiny Roar lassen durch die spannende Narration, verschiedene Waffen- und Skill-Optionen den Spieler*innen ihr ganz eigenes Spielerlebnis gestalten.

Sie kombinieren Old-School-Gameplay mit neuen Features, einzigartigem Design und zeitlosem Soundtrack.



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

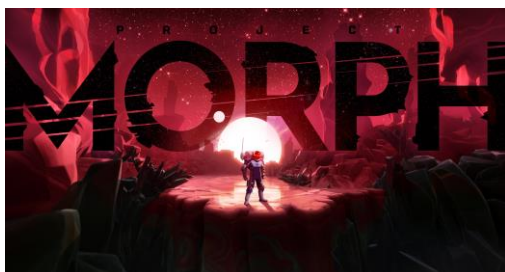
Pressekit: <https://data.assemble-entertainment.com/download/301487e0-fcf8-480f-9851-089c7a4969c4>

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/qN37sDOWosQ>

PROJECT MORPH von THREAKS

Short Facts zum Studio: THREAKS gründeten sich 2009 in Hamburg und arbeiten an vielseitigen Spielen und Projekten für PC, Konsolen, Mobile Games, VR & AR. Einige ihrer bekanntesten Spiele sind das preisgekrönte Musik-Action-Spiel „Beatbuddy“ oder das rogue-lite Sci-Fi Arcade-Shooter Spiel „Battle Planet“, das sie für mehrere Plattformen entwickelten.

PROJECT MORPH



„Transform into the monsters you fight!“ - als eines der ersten Projekte erhielten THREAKS für PROJECT MORPH 2020 die Hamburger Prototypenförderung. Das Spiel ist ein Souls-Like Action-Rollenspiel, in welchem die Spieler*innen die DNA ihrer Gegner verwenden, um sich in die unterschiedlichen

Alien Kreaturen zu „transformieren“ können.



Dadurch erweitern sie ihre eigenen Fähigkeiten, schlagen ihre Gegner mit ihren eigenen Waffen und eröffnen völlig neue Szenarien. Das Spielziel ist kein geringeres als die Rettung der Galaxie vor der Apokalypse.

Website: www.threaks.com

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/bi7087sZALU>



“Leif’s Adventure: Netherworld Hero” von OneManOnMars

Short Facts: OneManOnMars-Gründer Roman Fuhrer ist seit über 20 Jahren in der Spielebranche tätig. Als Solo-Entwickler kommen Art, Programmierung und Gamedesign bei ihm aus einer Hand. 2020 durchlief er mit „Leif’s Adventure“ erfolgreich das Inkubator-Programm Games Lift von Gamecity Hamburg und erhielt 2020 zusätzlich die Computerspieleförderung des Bundes.



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 zurück in seine Heimat zu kämpfen.

Das Spiel ist in handgezeichneter 2D-Art gestaltet und enthält einen zusätzlichen Co-op-Modus für zwei Spieler*innen. Jedes Level erhält zusätzliche Gameplay-Elemente so wie eigene Gegner-Typen.

Die Veröffentlichung des Spiels ist für 2022 auf unterschiedlichen Plattformen geplant.

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

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

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/MsV2Rve3xb0>



Soulitaire von Beardshaker Games

Short Facts: Zu viert gründeten Beardshaker Games 2012 ihr eigenes Indie-Studio in Hamburg. Das Studio der Bartschütteler entwickelte bereits acht Spiele und Serious Games für Browser und Mobileplattformen, unter anderem "Nono Craft" oder die "Skat-Insel", ein beliebtes Skat-Lernspiel im spannenden Piraten-Setting für Klein und Groß.

Soulitaire



2020 erhielten Beardshaker Games die Hamburger Prototypenförderung für "Soulitaire", ein entspanntes Storygame, in dem die Spieler*innen des beliebten Kartenspiels Solitär in die Zukunft ihrer Gäste blicken können. Das Spiel legt den Fokus auf die Mechanik „Choose your own Adventure“, in dem die Spieler*innen Teil des Lebens

ihrer Kund*innen werden können. Geplant ist das Spiel für die Plattformen PC, Switch und Mobile. Auf der gamescom zeigen Beardshaker Games erstmalig öffentlich Eindrücke aus dem Spiel.

Webseite: www.beardshaker.com

Pressekit: <https://beardshaker.com/presskit-soulitaire/>

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/IGizw1OL3VQ>



Wild Woods von Octofox Games

(Publisher: Daedalic Entertainment)

Short Facts: Octofox Games gründeten sich aus ehemaligen Masterstudent*innen der HAW Hamburg. Sie entwickelten bereits im Studium erste Ideen zu ihrem Couch-Coop-Spiel "Wild Woods". Mit dem Spielkonzept konnten sie 2019 den Ubisoft Newcomer Award beim Deutschen Entwicklerpreis gewinnen und sicherten sich 2020 die Prototypenförderung durch Gamecity Hamburg. Aktuell arbeiten sie an der Entwicklung von Wild Woods für PC.



Wild Woods



In Wild Woods schlüpfen ein bis vier Spieler*innen in die Rolle von mutigen Katzen, die mit ihren hölzernen Wagen einen gefährlichen Wald durchqueren. Dabei müssen die den Wagen vor Banditen-Hasen und Dachsen beschützen und immerwährend Ressourcen sammeln, sowie ihr Equipment verbessern.

Im Wechsel zwischen Tag- und Nachtmodus stehen ihnen dabei verschiedene Herausforderungen bevor, die sie nur gemeinsam lösen können. Werden sie im Kampf gegen den Banditen-König bestehen? Geplant sind für das Spiel sowohl ein Online- als auch ein lokaler Coop-Modus.



Webseite: https://store.steampowered.com/app/1975580/Wild_Woods/

Trailer: <https://youtu.be/2RdtXPhs5R0>

Heart of Muriet von CRATR.games

Short Facts: CRATR.games aus Hamburg sind unter anderem bekannt für Browsergames wie Knightfight oder MonstersGame. Mit dem Online-Spieleportal moonID bietet CRATR.games eine Plattform für zahlreiche Online-Spiele. Mit Heart of Muriet entwickeln sie zusammen mit Microtale ein Echtzeit-Strategiespiel mit Voxel-Optik, das im fantastischen Setting des verwunschenen Landes Muriet spielt.

Heart of Muriet



Der Fokus des Echtzeit-Strategiespiels Heart of Muriet liegt auf dem Verfolgen großer Strategien statt kleinteiligem Management einzelner Einheiten. Spieler*innen bauen Siedlungen auf und aus, schalten mächtige Zaubersprüche frei und stellen Einheiten für epische Schlachten auf.



Kern der Geschichte sind die "Seener", einst mächtige Zauberer, die mit Hilfe eines jungen Zauberers wieder zu ihrer alten Stärke zurück finden wollen. Das Spiel befindet sich gerade in der Alpha Version und soll Ende 2022 für PC herauskommen, eine spielbare Demo gibt es bereits.



Webseite: <https://www.cratr.games/games/heart-of-muriet>

Pressekit: https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSxH_291zMuRebpHLJ9dE23bviBdfNGS8U91ZT3j8vPC_WrSe-JG4kUTbA7PRpHnh5R9l7gcFkgNTq4/pub?start=true&loop=false&delayms=10000&slide=id.ga27747edfd_0_1

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

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

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,



Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

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 Hamburg.