



gamescom 2022: Gamecity Hamburg zeigt sechs Games auf der Indie Arena Booth

Hamburg, den 25. Juli 2022:

Vom 24. bis 28. August öffnet die gamescom, Europas größte Messe für Videospiele, wieder in Köln ihre Tore. Die Standortinitiative Gamecity Hamburg wird mit einem Stand am Indie Arena Booth in Halle 10.2 vertreten sein. Sechs Indie-Studios aus Hamburg werden dort ihre Games den gamescom Besucher*innen sowie Publishern und der Presse präsentieren. Auch zahlreiche weitere Unternehmen aus Hamburg werden auf der gamescom ausstellen, die erstmals seit zwei Jahren wieder die internationale Games-Branche zusammenbringt.

„Mit über 180 Studios, Publishern und Games-Unternehmen ist Hamburg ein Hotspot für die Spieleentwicklung in Europa. 2.500 Arbeitsplätze umfasst die Hamburger Gamesbranche und sie ist auf Wachstumskurs: Aktuell zählen wir mehr als 200 offene Stellen bei den Games-Unternehmen der Stadt. Wir freuen uns, dass sich Hamburger Unternehmen wieder auf der gamescom 2022 präsentieren können. Sie zeigen, dass Hamburg nicht nur zukunftssichere Jobs, hochkarätige Karriereperspektiven und einzigartiges Networking bietet, sondern auch, dass hier hochqualitative Spiele sowohl bei großen Playern der Branche als auch bei zahlreichen Indie-Studios entstehen“, sagt Dennis Schoubye, Leiter von Gamecity Hamburg.

Gamecity Hamburg zeigt mit einem Stand auf dem Indie Arena Booth in Halle 10.2 Flagge für die Hansestadt. Über das Förderprogramm „Road to gamescom 2022“ ermöglicht Gamecity Hamburg sechs Indie-Studios kostenlos eine Präsenz auf Europas größter Messe für Videospiele. So können die Studios wichtige Kontakte zu Publishern, zukünftigen Partnern, Medien und Influencer*innen knüpfen, sowie Gamer*innen die eigenen Spieleprojekte vorstellen, wichtiges Feedback zur weiteren Entwicklung ihrer Spiele erhalten und zukünftige Fans begeistern.

Diese sechs Games und Unternehmen präsentiert Gamecity Hamburg auf der Indie Arena Booth:

- **Tiny Roar** mit „XEL“: Im kürzlich veröffentlichten Sci-Fi-Adventure helfen Spieler*innen der Protagonistin Reid, ihre rätselhafte Vergangenheit aufzudecken.
- **CRATR.games** mit **“Heart of Muriet”**: Das Echtzeit-Strategiespiel versetzt Spieler*innen ins sagenumwobene Land Muriet, in dem sie epische Schlachten in Voxel-Optik schlagen.

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

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



- **Beardshaker Games** mit **“Soulitaire”**: Soulitaire interpretiert das klassische Kartenspiel Solitär neu, mit einer geheimnisvollen, dunklen Hintergrundgeschichte.
- **THREAKS** mit **“Project MORPH”**: In diesem Action-RPG müssen Spieler*innen die Galaxis retten, indem sie sich in die Monster verwandeln, die sie bekämpfen und so spezielle Fähigkeiten freischalten.
- **Octofox Games** mit **“Wild Woods”**: Ein bis vier Spieler*innen schlüpfen in diesem Couch-Coop-Game in die Rolle tapferer Katzen, die mit ihrem hölzernen Karren einen gefährlichen Wald durchqueren müssen.
- **OneManOnMars** mit **“Leif’s Adventure: Netherworld Hero”**: Titelheld Leif sucht in dem Coop-Adventure nicht nur einen Weg zurück in sein Dorf, sondern auch seinen Platz im Leben.

Beardshaker Games, THREAKS und Octofox Games hatten 2020 für ihre Projekte die Gamecity Hamburg Prototypenförderung erhalten.

OneManOnMars hat mit seinem Projekt „Leif’s Adventure“ ebenfalls 2020 den Games Lift Inkubator von Gamecity Hamburg erfolgreich durchlaufen.

Mehr Informationen und Bildmaterial zu den Spielen:

<https://my.hidrive.com/share/65q20oqvlf>

Unternehmen aus Hamburg präsentieren sich auf der gamescom 2022

Auch weitere Unternehmen aus der Hamburger Gamesbranche werden auf der gamescom 2022 anzutreffen sein, um öffentlich Spieleneuheiten zu präsentieren oder die Gelegenheit zu nutzen, neue Geschäftspartnerschaften anzubahnen. Der Publisher und Entwicklungsstudio Daedalic Entertainment wird im B2C-Bereich gleich mehrere Neuheiten präsentieren, unter anderem das noch in Entwicklung befindliche, aufwändig produzierte Adventure „The Lord of the Rings: Gollum“. Mooneye Studios, ebenfalls als Publisher und Entwickler aktiv, werden unter anderem neue Demos der noch nicht veröffentlichten Spiele „Farewell North“ und „Shumi Come Home“ im Gepäck haben. Der in Hamburg beheimatete Gaming-Internetsender Rocket Beans TV wird von seinem Stand aus die gamescom mit zahlreichen Livesendungen begleiten. Im ausschließlich für Fachbesucher*innen zugänglichen B2B-Bereich werden unter anderem InnoGames (der zweitgrößte Games-Arbeitgeber Deutschlands), Goodgame Studios, Deep Silver FISHLABS, Tivola Games, Bytro Labs und Daedalic Entertainment anzutreffen sein.

Gamecity Hamburg: Vielfältige Unterstützungsprogramme für die Hamburger Gameswirtschaft

Neben Programmen wie „Road to gamescom 2022“, unterstützt die von der Freien und Hansestadt Hamburg finanzierte Initiative Gamecity Hamburg die regionale Gameswirtschaft mit weiteren passgenauen Förderprogrammen: Im



Games Lift Inkubator erhalten Nachwuchs-Spieleentwickler*innen und Start-up-Gründer*innen neben finanzieller Unterstützung intensives Coaching und Mentoring durch internationale Branchenexpert*innen. Mit seiner **Prototypenförderung** unterstützt Gamecity Hamburg darüber hinaus die Entwicklung von Games-Prototypen in Hamburg mit bis zu 120.000 Euro pro Projekt.

Ausführliche Hintergrundinformationen zum Gamesstandort Hamburg und zur Standortinitiative Gamecity Hamburg:

<https://my.hidrive.com/share/c2rfmwbv.a>

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:

Johannes Klockenbring

Gamecity Hamburg

PR-Manager

T +49 – 40 – 23 72 435 74

johannes.klockenbring@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 Hamburg.