



Made in Hamburg: Indie-Games auf dem Gamecity Hamburg-Stand auf der Indie Arena Booth 2023

Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T + 49 40 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

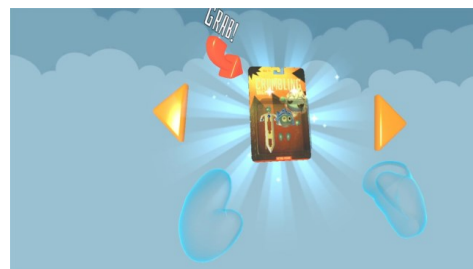
Hamburg, Juli 2023:

Im August 2023 öffnet die gamescom, die größte Videospiel-Messe der Welt für Fachbesucher*innen und Gamingfans, erneut ihre Pforten in Köln. Mit dem "Road to gamescom"-Programm bringt Gamecity Hamburg fünf Indie Studios mit ihren Spielen auf die Indie Arena Booth (IAB): den größten Gemeinschaftsstand für Entwickler*innen aus aller Welt. Mit dem Road to Programm erhalten die Teams eine kostenlose Stand-Präsenz, um ihr Spiel dem Publikum, Fachbesucher*innen und Partner*innen zu präsentieren und wichtige Kontakte vor Ort knüpfen zu können.

Das sorgsam kuratierte Line-Up zeigt die Vielfalt der Indie Games – 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 fünf Teams und Projekte aus Hamburg vor, die über das Programm „Road to gamescom 2023“ am Stand von Gamecity Hamburg auf der IAB vertreten sind:

Crumbling von Crumbling Games

Short Facts zum Studio: Im Zentrum des Entwickler-Teams von Crumbling Games steht Ole Jürgensen. Mit seinem in Entwicklung befindlichen Spiel Crumbling will er das nostalgische Spielen mit Actionfiguren wiederaufleben lassen. Jürgensen kennt als VR-Experte und ehemaliger Lead Developer von dem mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichneten Tower Tag alle Stärken von VR und lässt diese in den Entwicklungsprozess von Crumbling einfließen. Crumbling erhielt 2020 erstmals Förderung durch den Gamecity Hamburg Games Lift Inkubator, ehe sich das Team 2021 für die Prototypenförderung qualifizierte.



Crumbling

Crumbling ist ein VR-Spiel, in dem der Controller in den Händen der Spieler*innen zu ihrer ganz persönlichen Actionfigur wird – inklusive stilechter Verpackung, aus der sie erst einmal befreit werden muss. Und schon wird es Zeit, die Actionfigur in ihr erstes großes Abenteuer zu schicken.



In den liebevoll gestalteten Dioramen, in die die Actionfigur schon bald eintaucht, warten nicht nur jede Menge Rätsel, sondern auch gefährliche Monster. Wenn die Spieler*innen die Hindernisse überwinden wollen, müssen sie die einzigartige Steuerung von Crumbling meistern, um die Ecke denken und Feingefühl für Timing beweisen.

Crumbling erscheint 2024 auf Steam und Meta Quest 2 für PC. Eine kostenfreie Demo-Version ist bereits erhältlich.

Website: <https://crumbling-game.com>

Pressekit:

<https://drive.google.com/drive/folders/1EeEzjhyxufGP7UEFEvJTIFRn1A9juCq-?usp=sharing>

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

Light of Atlantis von DrownTown

Short Facts zum Studio: DrownTown ist ein Hamburger Studio, das 2022 von fünf Studierenden des Games Master-Studiengangs von der HAW Hamburg gegründet wurde. Light of Atlantis erhielt 2023 die Gamecity Hamburg Prototypenförderung und wird mit 70.000€ gefördert.



Zudem gewann Light of Atlantis 2023 den Nachwuchspreis Bester Prototyp, der im Zuge des deutschen Computerspielpreises verliehen wurde. Dieser Prototyp wird auch auf der gamescom 2023 spielbar sein.

Light of Atlantis

In Light of Atlantis tauchen Spieler*innen tief hinab in die sagenumwobene Unterwasserstadt und schlüpfen in die Rolle eines kleinen Roboters, der die antiken Ruinen erkundet.



Auf seiner Reise stößt er nicht nur auf knifflige Rätsel, sondern auch gefährliche Gegner. In diesem 2D-Metroidvania mit Puzzle-Elementen spielt das Element Wasser eine entscheidende Rolle. Das Wasser beeinflusst die Bewegung deines Roboters sowie das Verhalten der Gegner, verändert die Umgebung und ist die dynamische Kernmechanik des Spiels. Durch



verschiedene Hebel in der Umgebung kann der Wasserstand auf unterschiedlichste Arten verändert werden, um auf vielfältige Weise mit Gegnern und Puzzle-Elementen zu interagieren.

Eine spielbare Demo steht für Windows, Mac und Linux zu Verfügung. Das Spiel ist über Steam vorbestellbar.

Website: <https://downtown.itch.io/light-of-atlantis>

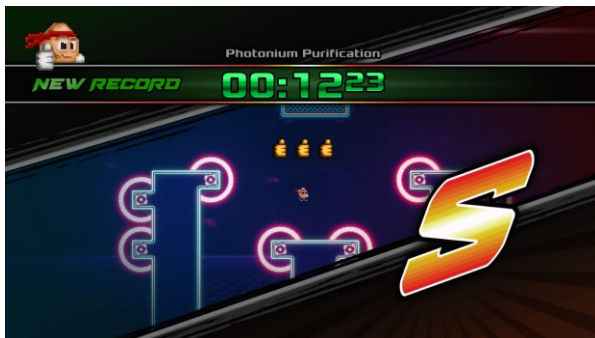
Pressekit:

<https://drive.google.com/drive/folders/1g82GyA4Nv6MoozrOZgjdhKXxFfigj-R>

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

Turbo Shell von Radioactive Dreams

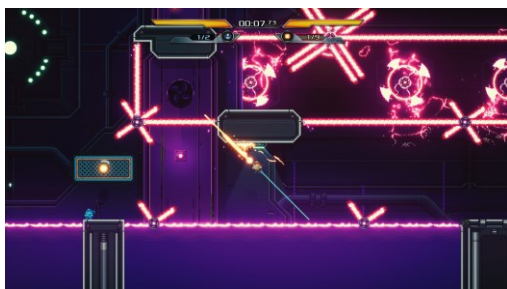
Short Facts zum Studio: Die Radioactive Dreams UG ist ein 2020 gegründetes Hamburger Entwicklerstudio und setzt sich aus drei festen Mitgliedern mit insgesamt knapp 20 Jahren Branchenerfahrung zusammen.



Als Angestellte eines größeren Studios konnte das Team umfangreiche Fähigkeiten in Programmierung, Game Design, Cinematics und Produktmanagement sammeln, bevor sie sich selbstständig machten. Turbo Shell erhielt 2020 die Gamecity Hamburg Prototypenförderung.

Turbo Shell

Turbo Shell ist ein schneller 2D-Platformer mit einmaliger Fortbewegungsmechanik: Anstatt auf Laufen und Springen angewiesen zu sein, steht ein spezielles Tool zur Verfügung, das mit seiner ungewöhnlichen Push-/Pull-Mechanik die Spieler*innen befähigt, sich von Wänden abzustößen oder sich an sie heranzuziehen.



Diese einzigartige Fortbewegungsmechanik erzeugt ein rasantes Gameplay, in dem es vor allem auf schnelle Reflexe und die beste Zeit ankommt. Auf diese Weise navigiert sich ein tapferes kleines Ei durch knifflige Level, ohne den Boden zu berühren – was auch besser ist, da sonst seine Schale bricht.

Turbo Shell wurde 2023 erfolgreich für PC veröffentlicht, ist auf Steam erhältlich und wird auf der gamescom spielbar sein.



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

Pressekit: <http://radioactivedreams.com/press/>

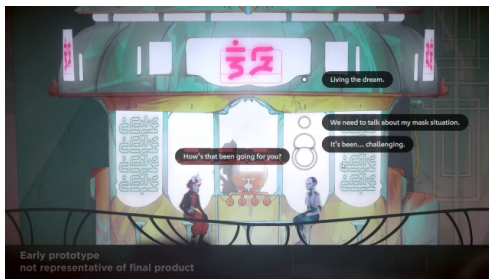
Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/JNfVI3REBaA>

Misgiven von Symmetry Break Studio



Short Facts: Anca Tutescu und Jan Burow lernten sich 2018 im Zuge ihres Games Master-Studiums an der HAW Hamburg kennen. Gemeinsam mit Julian Heinken gründeten sie Symmetry Break Studio. Misgiven ist ihr Debüt-Spiel und erhielt 2021 Support durch den Gamecity Hamburg Games Lift Inkubator, gefolgt von

der Prototypenförderung 2022. Auf der gamescom 2023 wird eine spielbare Demo zu Verfügung stehen.



Misgiven

Misgiven ist ein narratives 2D-Abenteuer mit Science-Fiction-Elementen, in welchem Dialoge eine ganz besondere Rolle spielen. Die Nutzer*innen erkunden eine Stadt, die in giftigen Nebel gehüllt ist. Daher tragen alle Bewohner*innen Masken, die sie nicht nur vor

dem Nebel schützen, sondern auch ihre Emotionen verschleiern. Verschiedene Dialogoptionen haben unterschiedliches emotionales Gewicht: Je nachdem wie sich Spieler*innen verhalten, können einige Optionen nur mit Mühe ausgesprochen werden, andere überhaupt nicht. Doch Ehrlichkeit birgt oft ein Risiko: Manche Charaktere werden Offenheit zu schätzen wissen, während andere diese Schwäche sofort ausnutzen. Nur wenn die Spieler*innen feinfühlig mit den NPCs kommuniziert, werden sie hinter die Masken blicken und die Geheimnisse der lebensfeindlichen Umgebung entschlüsseln können.

Auf der gamescom wird eine erste Demo von Misgiven spielbar sein.

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

Trailer zum Spiel: <https://youtu.be/3tZCNjJgwK8>

About Cannons & Sparrows von About Cannons + Sparrows



Short Facts zum Studio: About Cannons + Sparrows wurde 2020 von Niko Tziopanos, Daniel Balzer und Martin Hess gegründet, die zuvor 20 Jahre in der Werbefilm-Industrie tätig waren. Ihre Kompetenzen in Storytelling, 3D-Animation und Cinematographie lassen sie auch kreativ in ihr erstes Spiel, About

Cannons & Sparrows einfließen, welches sich aktuell in Entwicklung befindet und 2022 Förderung durch den Gamecity Hamburg Games Lift Inkubator erhielt.

About Cannons & Sparrows

About Cannons & Sparrows ist ein physikbasierter Sidescroller mit Puzzle- und Platformer-Elementen, in dem die Spieler*innen in die Rolle einer kleinen Kanone schlüpfen, die sich durch den Wald schießt. Doch ganz so einfach ist es nicht: Die kleine Kanone lernt im Laufe ihres Abenteuers immer neue Fähigkeiten, mit denen sie die zunehmend komplexen Hindernisse überwindet. Das clevere Leveldesign wird durch eine filmische Atmosphäre und eine einfühlbare Geschichte über Gegensätze und Freundschaft abgerundet.



Website: <https://www.cannonsandsparrows.com/games>

Pressekit:

<https://www.dropbox.com/scl/fo/o4hey1t8xctqb1bjoleu/h?rlkey=peffok36pt9g70c7opy4yp1gd&dl=0>

Trailer zum Spiel: https://youtu.be/BrRTtW_-Raw

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



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 und feiert in diesem Jahr ihr 20-jähriges Jubiläum. 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.