

Go to market!

**Mediengründerzentrum NRW mit innovativen Spielen auf der Gamescom 2022
(24.-26.08.2022)**

- **Nach zwei Jahren findet die weltgrößte Computer- und Videospielemesse wieder in Präsenz statt**
- **Vier Stipendiat:innen des Mediengründerzentrum NRW (MGZ) präsentieren ihre Projekte vor renommierten Publishern**
- **MGZ ist Kooperationspartner des Mediennetzwerk.NRW und Mitaussteller beim Stand „Medien Digital Land NRW“**

Nach zwei Jahren kommt die Games-Community in Köln wieder vor Ort zusammen, um die neuesten Trends und Produkte der Gamesbranche zu präsentieren und zu diskutieren. Mit dabei ist das Mediengründerzentrum NRW. „Das Mediengründerzentrum NRW fördert junge Medienunternehmen auf ihrem Weg in den Markt. Dabei ist die Gamescom in Köln für uns besonders wichtig“ sagt Rainer Weiland, Geschäftsführer des Mediengründerzentrum NRW, und ergänzt: „Vier Stipendiat:innen präsentieren dort ihre innovativen Spiele. Es geht um Kulte, Sekten, immersive VR-Tabletop-Spiele, aber auch um therapeutische Spielansätze für Kinder, die sich mit gesellschaftlich relevanten Themen wie Tod und Trauer auseinandersetzen. Wir freuen uns, dass unsere Stipendiat:innen einige ihrer Neuheiten vor Ort vorstellen und die Möglichkeit haben, ein fachliches Feedback von renommierten Publishern zu erhalten.“

Während der drei Fachbesuchertage sind das Mediengründerzentrum NRW und einige der aktuellen Stipendiat:innen beim Stand „Medien Digital Land NRW“ vertreten, der vom Mediennetzwerk.NRW organisiert wird (Halle 04.1 | Stand A061g – B070g).

Ein Highlight wird dort am **25. August um 11:00 Uhr die Pitching-Session in Kooperation mit dem Mediennetzwerk.NRW** sein, bei der MGZ-Stipendiat:innen ihre neuen Projekte vorstellen:

Farbspiel Interactive GmbH & Co.KG (Alexander Kenntemich) präsentiert „**Belonging**“, ein Spiel über Kulte, Sekten und wie diese Menschen rekrutieren. Die Spielenden übernehmen die Rolle eines Diebes, der zu einem verlassenen Anwesen an der Nordsee geschickt wird, um dort Wertgegenstände zu dokumentieren. Allerdings sind Wertgegenstände nicht alles, was die Spielenden entdecken werden.

Fantastic Foe UG (Imaad Manzar) stellt „**Enclosed Encounter**“ vor, ein VR-Rätselabenteuer, in dem es darum geht, die übermächtigen Fähigkeiten eines unüberwindbaren Haustiers zu überleben. Vom Spielprinzip her ist Enclosed Encounter eine Facility Management-Variante von "Job Simulator" mit Überlebensrätseln wie in "I Expect You To Die" und einem gefährlichen Haustierspiel-Twist.

Pixelbeschleuniger F&C UG (Fee Bonny & Carmen Johann) sind Teilnehmerinnen des Sheroes-Programms des MGZ, ein Programm für Medienmacherinnen. Sie zeigen „**Charlie und Morty – Die Mutlichtprüfung**“, ein Adventure Game für Kinder von 6-10 Jahren für mobile Endgeräte (Konsolen & PC Portierung), welches die schweren Themen Tod und Trauer mit viel Fantasie kindgerecht und spielerisch erfahrbar macht und mit dem nötigen Respekt behandelt. Charlie, die Hauptfigur, muss den Tod des Großvaters verarbeiten. Charlie ist traurig und verdrängt die Trauer zunächst, bis ein neuer Freund namens Morty das Mutlicht auftaucht. Gemeinsam stellen die beiden sich ihren Ängsten und Gefühlen und finden so einen Weg durch die Trauer.

TxK Gaming Studios GmbH (Khang Pham) präsentiert „**Dungeon Full Dive (DFD)**“, eine Virtual Tabletop Plattform für PC, welche die Tabletop Spielerfahrung so immersiv wie möglich machen möchte. DFD kann sowohl mit Maus und Keyboard als auch in VR gespielt werden, wobei zwischen beiden Plattformen crossplay unterstützt wird. Das Spiel wurde 2021 auf Kickstarter präsentiert und ist global das bisher erfolgreichste VR Kickstarter Projekt aller Zeiten.

Eine **Jury** aus geladenen Publishern gibt zu jeder Präsentation Feedback. Mitglieder der Jury sind: **Sinikka Compart** (Mooney Studios), **Reinhard Döpfer** (HandyGames) und **Christopher Wulf** (Fellow Traveller).

Moderiert wird die Pitching-Session von MGZ-Alumnus **Marcus Bäumer** (Backwoods Entertainment).