



PRESSEMITTEILUNG

Erste „Press Start“-Games auf der gamescom spielbar

- 17 Stipendiat*innen stellen ihre Spiele auf der gamescom aus, u. a. am offiziellen „Press Start“-Stand der Indie Arena Booth, im Home of Indies & in der Business Area.
- Neue Infos und Bildmaterial zu Spielen und Studios der Stipendiat*innen jetzt online: <https://games-stipendium.de/stipendiatinnen/>
- Trailer mit Szenen aus über 50 Spielen: <https://youtu.be/1ohdAJTD070>

Berlin/Köln, 07. August 2025: Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ feiert „Halbzeit“ auf der gamescom. Vom 20. bis 24. August können acht Titel von geförderten Spielentwickler*innen an gleich mehreren Ständen angespielt werden. Hauptanlaufstelle ist der offizielle „Press Start“-Stand in der Indie Arena Booth, an dem sich das Stipendium mit drei Projekten präsentiert. Bereits am 18. August feiert das Stipendium auf der Fachkonferenz devcom sein offizielles Halbzeit-Event in Form eines eingebetteten Vortragprogramms für alle Stipendiat*innen. Neue Informationen sowie Bild- und Videomaterial zu den Projekten der insgesamt 132 geförderten Personen finden sich ab sofort online unter <https://games-stipendium.de/stipendiatinnen/>

Folgende Spiele können am offiziellen „Press Start“-Stand in der Indie Arena Booth (Halle 10.2, F010g - E019) angespielt werden:

- „Cosmo Drill“ von Happy Hippo
- „Hieronymus“ von Rhenus Vina Musica
- „Seaward“ von THE ROOF Interactive

Direkt nebenan am Hessen-Stand der Indie Arena Booth findet sich „Garden Ink“ von Kranich Games. Im Home of Indies (Halle 10.2, E010gD011g) ist „Rootbound“ von Brainlag Games vertreten. Fachbesuchende können zudem einen Blick auf den „Kiosk Simulator“ von Neptun Interactive am Stand der Film und Medienstiftung NRW in der business area werfen (Halle 4.1, A061/B070). Ebenfalls im Bereich für Fachpublikum vertreten ist „Portal to the Cosmobeat“ von 4bpm am Gemeinschaftsstand von Hessen (Halle 4.1, D060g) „Bot slash Bot“ von Traveller's Box wird sowohl am "Raw Talent"-Gemeinschaftsstand in der entertainment area (Halle 10.2, D042g - D044g) als auch am Sachsen-Stand in der business area (Halle 4.1. A051g / Bo60g) ausgestellt sein.

Alle Teilnehmenden des „Press Start“-Programms sind sowohl auf die gamescom als auch zu einem exklusiven Event auf der devcom eingeladen. Als Speaker für die Gründungs- und Leadership-Talks konnten u. a. Spieleautorin **Kim Belair**, Co-Gründerin von Sweet Baby Inc, Branchenpionier **Don Daglow** („Utopia“, „Neverwinter Nights“) und **Patryk Grzeszczuk**, Marketing

Gefördert von



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Director der 11 Bit Studios („This War of Mine“, „The Alters“) gewonnen werden.

„Das Gründungsstipendium Games trägt erste Früchte! Die auf der gamescom ausgestellten Spiele stehen stellvertretend für die große Ideenvielfalt im Stipendienprogramm – und sind ein sichtbares Zeichen für den Fortschritt der Teilnehmenden.“, kommentiert **Nandita Wegehaupt**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Entwicklungen bei „Press Start“. „Für die Stipendiat*innen ist die gamescom ein wichtiger Meilenstein: Ungefähr die Hälfte der Stipendienlaufzeit liegt hinter ihnen. Passend dazu werfen wir beim Halbzeit-Event auf der devcom einen gemeinsamen Blick auf den aktuellen Stand ihrer spannenden Gründungsreise.“

„Schon zur Halbzeit des Games-Stipendiums wird deutlich, wie wichtig und hilfreich dieses Programm für Entwicklerinnen und Entwickler bei ihren ersten Schritten ist. Die ersten Spiele, die jetzt auf der gamescom zu sehen sind, verdeutlichen das große Potenzial der Spiele-Schaffenden in Deutschland. Dank der Unterstützung durch die Bundesregierung kommen hier Unternehmen und Projekte auf den Weg, die ein wichtiger Teil der Zukunft des Kultur-, Digital- und Wirtschaftsstandorts Deutschland sind“, ergänzt **Felix Falk**, Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche.

Logo-Grafik Press Start: https://t1p.de/PressStart_Logo

Fotos: www.flickr.com/photos/games-stipendium/albums

Über das „Press Start: Gründungsstipendium Games“

Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ bietet Spielentwickler*innen sowohl finanzielle als auch fachlich-inhaltliche Unterstützung, um sich auf die Gründungsphase ihres Studios zu konzentrieren und die Entwicklung eigener Spiele voranzutreiben. Es hat zum Ziel, die Vielfalt der Games-Landschaft in Deutschland zu stärken. Die Stiftung Digitale Spielekultur begleitet die Stipendiat*innen mit einem Bildungs- und Vernetzungsprogramm, um die Teilnehmenden bestmöglich auf die Herausforderungen der Unternehmensgründung und -führung vorzubereiten. Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ wird von der Stiftung in Zusammenarbeit mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche organisiert und umgesetzt. Gefördert wird das Stipendium vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Mehr Informationen: <https://games-stipendium.de/>.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de sowie bei Instagram [@stiftung_digitale_spielekultur](https://www.instagram.com/stiftung_digitale_spielekultur), Bluesky [@games-stiftung.bsky.social](https://bsky.app/profile/games-stiftung.bsky.social) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur>).

Gefördert von



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Über den game – Verband der deutschen Games-Branche

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungs-Studios und Publishern bis hin zu E-Sport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, der game events und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielkultur und Medienkompetenz. Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt. Wir bereichern mit Games das Leben aller Menschen.

Pressekontakt

Benjamin Hillmann

Senior-Kommunikationsmanager

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: 030 23 62 58 94 15

E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de