**PRESSEMITTEILUNG**

11.07.2024

Wirtschaftsförderung Sachsen

| Rückfragen an Ansprechpartnerin Sandra Lange

# Wirtschaftsförderung | Digitalisierung | Veranstaltung | Forschung/ Technologie | Wirtschaft

## Sachsen erstmals mit Gemeinschaftsstand auf der gamescom in Köln vertreten

Erstmals präsentiert sich Sachsen in diesem Jahr mit einem Gemeinschaftsstand auf der gamescom in Köln. Auf der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele zeigen 18 Unternehmen, Netzwerke und Institutionen in der »business area« vom 21. bis 23. August gemeinsam mit der Wirtschaftsförderung Sachsen GmbH (WFS) ihr Know-how und werben für die Branche sowie den Standort.

Wirtschaftsminister Martin Dulig: »Ins Spiel kommen oder das Spiel machen – diese Chance möchten unsere sächsischen Akteure auf der weltgrößten Computerspielemesse in Köln ergreifen. Die Games-Branche in Sachsen ist ein junger, wachsender und dynamischer Teil der regionalen Kreativwirtschaft. Insbesondere Leipzig und Dresden entwickeln sich zunehmend zu einem wichtigen Standort für die Spieleentwicklung. Dieses Potenzial präsentieren wir in diesem Jahr erstmals auf der gamescom als zentraler Plattform der Games-Industrie in Deutschland. Unternehmen zeigen dort ihre neuesten Produkte und Entwicklungen. Publisher, Entwicklerinnen und Entwickler, Distributoren und andere Branchenakteure treffen sich, um Kontakte zu knüpfen und Geschäftsbeziehungen auf- und auszubauen. Ich erhoffe mir, dass auch unsere sächsischen Akteure von dem Austausch und der Vernetzung profitieren werden. Let’s play!«

»Der Hochtechnologiestandort Sachsen bietet von exzellent ausgebildeten Software-Entwicklern, innovativen IT-Unternehmen bis hin zu inspirierenden Kultur- und Kreativimpulsen alles, was ambitionierte Entwicklerstudios und Programmierer brauchen. Das spiegelt sich auch in den vielfältigen Projekten und Angeboten der Aussteller wider, die dem interessierten Fachpublikum zahlreiche Anknüpfungspunkte bieten. Längst kommen Games und interaktive Technologien, wie VR-Anwendungen und digitale Zwillinge auch in anderen Technologiefeldern und Wirtschaftsbranchen zum Einsatz. Diese Möglichkeiten und das Potenzial der Gaming-Industrie wollen wir künftig noch besser ausschöpfen und dafür die Akteure aus den Bereichen Wirtschaft, Aus- und Weiterbildung sowie Kultur- und Kreativwirtschaft weiter vernetzen. Das stärkt nicht nur die Attraktivität des Standorts, sondern macht ihn auch interessanter für Fachkräfte und kreative Talente«, erklärt WFS-Geschäftsführer Thomas Horn.

### Aussteller auf der gamescom

Folgende Aussteller präsentieren sich auf der Messe in der Halle 04.1 (Stand A051g-B060g):

- Bippinbits GmbH aus Radeberg,

Pressekontakt: Sandra Lange, Tel.: +49 351 21 38 255, E-Mail: Sandra.Lange@wfs.saxony.de

- FusionPlay GmbH aus Leipzig,
- Games und XR Mitteldeutschland e.V. aus Leipzig mit folgenden Akteuren:
- vrketing aus Dresden,
- Hochschule Mittweida,
- Jan Forberg Games Development aus Leipzig,
- Actrio Studio UG aus Leipzig,
- Gecko Two GmbH aus Leipzig:
- Schenker Technologies GmbH aus Leipzig,
- PandaBee Studios UG aus Leipzig,
- Mitteldeutsche Medienförderung GmbH (MDM) aus Leipzig mit folgenden Unternehmen:
- Stepheight UG aus Weimar,
- PlayInsight Studios aus Jena,
- Moonlit Monitors UG aus Bernburg,
- Joel Rehra aus Wernigerode,
- Erickson, Kilian, Ruckel GooseGirlGames GbR aus Weimar,
- Stadt Leipzig und
- WireHeadZ GAMeS Hub der Westsächsischen Hochschule Zwickau.

Friedrich Lüder, Vorstandsvorsitzender Games & XR Mitteldeutschland e.V. sagt: »Mitteldeutschland wächst als starker Standort für eine kreative Games- und XR-Wirtschaft. Insbesondere Sachsen ist dabei aufgrund seiner Digitalstrategie ein Dreh- und Angelpunkt im Transferdenken neuer Technologien in Industrie- und Handwerk. Wir freuen uns, durch den Einsatz und das Commitment des sächsischen Freistaates frischen Wind für die Branche zu spüren und hoffen für unsere Mitglieder auf zahlreiche positive Erfahrungen und erfolgreiche Kontakte auf der internationalen Leitmesse für Computerspiele."

Clemens Schülke, Bürgermeister und Beigeordneter für Wirtschaft, Arbeit und Digitales ergänzt: »Wir nutzen die gamescom, um Leipzig als IT-Standort zu präsentieren. Viele Leipziger Unternehmen stellen sich vor. Gerade in Sachen Gaming passiert viel in unserer Stadt. Das Ökosystem wächst. Neu entstanden ist der R42 Games Accelerator, direkt in der Innenstadt. Damit unterstützen wir Start-ups bei der Gründung, entwickeln neue Arbeitsplätze und schaffen Wertschöpfung für Leipzig und Sachsen.«

**Weitere internationale Branchenaktivitäten**

Die WFS hat für dieses Jahr noch weitere internationale Aktivitäten geplant, um die Branchenkompetenz und das Potenzial des Standorts zu bewerben. So präsentiert sich Sachsen erstmals auf der GITEX Global in Dubai. Auf einer der wichtigsten internationalen Technologiemessen werden vom 14. - 18. Oktober neueste Entwicklungen aus Schlüsselbereichen wie Metaverse, Künstliche Intelligenz (KI), Virtual Reality (VR) und Cloud Computing gezeigt. Im letzten Jahr zog die Messe 6.000

Aussteller aus ca. 100 Ländern an und bietet damit den sächsischen Akteuren eine hervorragende Plattform, um ihr Know-how vorzustellen. Darüber hinaus laden wir vom 4. bis 6. November europäische Entscheidungsträger nach Sachsen ein, um ihnen direkt vor Ort einen Einblick in das dynamische Ökosystem interaktiver Technologien zu geben. Dabei haben die sächsischen Akteure die Gelegenheit, ihre Konzepte und Projekte zu präsentieren und sich international zu vernetzen.

Den sächsischen Gemeinschaftsstand auf der gamescom, die Beteiligung auf der GITEX und den Delegationsbesuch in Sachsen organisiert die WFS im Auftrag des Sächsischen Staatsministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr (SMWA).

**Links:**
SACHSEN! auf der Gamescom 2024
WFS-Veranstaltungskalender
Anmeldung zum WFS-Newsletter

Pressekontakt: Sandra Lange, Tel.: +49 351 21 38 255, E-Mail: Sandra.Lange@wfs.saxony.de