

| Rückfragen an [Ansprechpartnerin Sandra Lange](#)

Wirtschaftsförderung | Veranstaltung | Wirtschaft

Sachsen zeigt geballte Games-Kompetenz auf der gamescom in Köln

Bereits zum dritten Mal präsentiert sich Sachsen mit einem Gemeinschaftsstand auf der gamescom, der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele, in Köln. Vom 26. bis 28. August zeigen 25 Entwickler-Teams, Studios, Start-ups sowie Netzwerke und Institutionen in der »business area« gemeinsam mit der Wirtschaftsförderung Sachsen GmbH (WFS) die Vielfalt und das Know-how des Games-Ökosystems. Sachsen entwickelt sich konsequent zum One-Stop-Shop für Games und Interaktive Technologien (APITs), der Studios und Publishern die passenden Partner zum Entwickeln, Finanzieren, Vernetzen und Wachsen bietet und als Standort überzeugt.

»Wir freuen uns, dass sich die gamescom für das sächsische Games-Ökosystem als Branchen-Event so durchschlagend etabliert hat. Der Bereich Games bzw. Interaktive Technologien gehört als Teil der Softwareindustrie und der Kreativwirtschaft zu den wachstumsstarken Sektoren und besitzt großes Potenzial an der Schnittstelle zu den Industriebranchen und im Bildungssektor. Mit dem R42 in Leipzig als Hub für die Branche wurde eine wichtige Struktur geschaffen, um Innovationen aus dem Gaming-Bereich zu beschleunigen, Geschäftsmodelle zur Skalierung zu bringen und die Attraktivität für hochbegabte Fachkräfte in der Region zu steigern. Sachsen bietet zusammen mit seinen Hochschulen hervorragende Voraussetzungen, um sich als innovativer Standort für die deutsche Games- und Digitalwirtschaft zu etablieren«, erklärt **WFS-Geschäftsführer Thomas Horn**.

»Mit 25 Ausstellern bildet der SACHSEN!-Gemeinschaftsstand einen starken Kern der sächsischen Wirtschaft als Präsenz auf der gamescom. Gleichzeitig sind weitere Studios und Akteure aus Sachsen in anderen Bereichen und Formaten der Messe vertreten. Das zeigt, wie breit und vielfältig die Games-Branche im Freistaat inzwischen aufgestellt ist. Der Gemeinschaftsstand bündelt diese Vielfalt an einem zentralen Ort und schafft einen gemeinsamen Anlaufpunkt für die Branche und ihre Partner«, macht **Friedrich Lüder, Geschäftsführer des Games & XR Mitteldeutschland e.V.**, deutlich.

»13 Unternehmen und Institutionen aus Leipzig sind in diesem Jahr auf der gamescom vertreten – so viele wie noch nie. Das zeigt die Dynamik unseres Standorts. Mit dem R42 Games Hub & Accelerator und einem starken Branchennetzwerk unterstützen wir Studios und Start-ups beim Gründen, Wachsen und Vernetzen. Auf der gamescom zeigen wir diese Stärke einem internationalen Publikum«, betont **Anja Hähle-Posselt, Amtsleiterin des Amts für Wirtschaftsförderung der Stadt Leipzig**.

Aussteller am SACHSEN!-Gemeinschaftsstand

Folgende Aussteller präsentieren sich auf der Messe in der Halle 4.1, Business Area (A051g–B060g):

- FusionPlay GmbH, Leipzig,
- Games & XR Mitteldeutschland e.V., Leipzig, mit folgenden Akteuren:
 - Inclusive Gaming GmbH, Leipzig,
 - Leipziger Messe / CAGGTUS,
 - Spawnpoint - Institut für Spiel- und Medienkultur e.V., Erfurt,
 - Stadt Leipzig, Amt für Wirtschaftsförderung,
 - Whispergrove Interactive UG, Leipzig,
- Mitteldeutsche Medienförderung GmbH (MDM), Leipzig, mit folgenden Akteuren:
 - Binary Bacteria GbR, Halle,
 - Ectoplastic UG, Halle,
 - GooseGirlGames GbR, Weimar,
 - JoyJab GmbH, Waldenburg,
 - Rat King Entertainment GbR, Halle,
- move technology GmbH, Chemnitz,
- Polynormal Games UG, Leipzig,
- R42 - Games Hub & Games Accelerator, Leipzig, mit folgenden Akteuren:
 - Dreambound Studio UG, Leipzig,
 - Level Labs GmbH, Leipzig,
 - PandaBee Studios UG, Leipzig,
 - Threshold Sun Games, Mittweida,
- ROTxBLAU UG, Leipzig,
- Schenker Technologies GmbH (XMG), Leipzig,
- Sensape GmbH, Leipzig,
- Team Nava Games UG, Leipzig,
- VINFERNIA UG & Co. KG, Dresden.

Den sächsischen Gemeinschaftsstand organisiert die WFS im Auftrag des Sächsischen Staatsministeriums für Wirtschaft, Arbeit, Energie und Klimaschutz (SMWA).

Rahmenprogramm auf der Messe

Während der gamescom gibt es ein umfangreiches Programm mit Expertentalks, Q&A-Sessions und fachlichen Beiträgen zu Internationalisierung, Games-Entwicklung und Studiowachstum. Darüber hinaus können Besucher verschiedene Spiele am SACHSEN!-Gemeinschaftsstand »anzocken«. Für die teilnehmenden Unternehmen gibt es somit verschiedene Gelegenheiten, ihre Projekte Publishern, Auftraggebern,

den Medien sowie potenziellen Kooperationspartnern zu präsentieren und neue Kontakte zu knüpfen. Auch das Bergfest am 27. August ab 17 Uhr, zu dem ca. 200 Gäste erwartet werden, bietet erneut einen zentralen Treffpunkt für Aussteller, Partner und Fachleute. Mit weiteren Formaten wie »Presse-Outreaches« und »Lagerfeuer Pitches« können die jungen Unternehmer zudem die Eigenvermarktung auf der gamescom schärfen und trainieren.

Aktivitäten vor dem Messestart

Mit den Veranstaltungen »Road to gamescom« und »Behind the Press« wurden im Juli bereits erste Bestandteile des Rahmenprogramms umgesetzt. Die Formate vermittelten praxisnahe Erfahrungen zur Messevorbereitung, zur Präsentation eigener Projekte sowie zur Zusammenarbeit mit Games-Medien und potenziellen Geschäftspartnern. Zusätzliche Sichtbarkeit schuf ein »Showcase Saxony« als Livestream mit dem Leipziger Content Creator Maxim. PandaBee Studios, ROTxBLAU, FusionPlay und Polynormal Games stellten dabei vor mehreren Tausend Zuschauern ihre Spiele, Teams und aktuelle Projekte vor.

Neben einer breiten Förder- und Finanzierungslandschaft ermöglicht die im vergangenen Jahr gestartete Games-Förderung der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM) sächsischen Indie-Studios, ihre Projekte konsequent weiterzuentwickeln und neue Produktionen umzusetzen. Mit der Plattform »Next level: Saxony!« gibt es zudem die »Go-to-Webseite« für alle Gründer, potenziellen Gründer, Investoren und Interessierte an der Games-Branche. Sie vereint Informationen zu Fördermöglichkeiten, Events, News und Kontakten und stellt zugleich die Akteure vor, die am Standort aktiv sind. In Kürze werden dort auch die Ausbildungsangebote der sächsischen Games-Branche abrufbar sein. Daneben ist mit dem R42 Games Hub ein zentraler Ort für Vernetzung, Kooperation und Innovation entstanden. Auch die CAGGTUS Leipzig bietet in Sachsen eine Bühne zum Wachsen: Das Gaming-Festival hat sich mit zuletzt mit 22.400 Besuchern, über 100 Ausstellern und Sponsoren sowie der größten LAN-Party im deutschsprachigen Raum als feste Größe der deutschen Games-Landschaft etabliert.

Links:

[SACHSEN! auf der gamescom 2026](#)

[Plattform: Next level: SAXONY!](#)

[WFS-Veranstaltungskalender](#)

[Anmeldung zum WFS-Newsletter](#)