

# GAME CITY 2019

Rund 79.000  
Besucher\_innen 2019





## INHALT

## GAME CITY verbindet



- 3 Vorwörter
- 5 Event Video 2019
- 6 Best of GAME CITY 2019
- 23 Die GAME CITY 2019 in Zahlen
- 27 Die GAME CITY 2019 in den Medien
- 31 FROG Fachtagung
- 34 wienXtra-Kinderzone
- 37 wienXtra-Schultag
- 40 eSport
- 44 Best of Cosplay 2019
- 47 Best of Aussteller\_innen
- 115 Danke
- 116 Kontakt





Als Veranstalter der GAME CITY freuen wir uns sehr, dass heuer wieder so viele begeisterte Spieler\_innen, Familien mit Kindern, Wissenschaftler\_innen, Lehrer\_innen, Aussteller\_innen, E-Sportler\_innen, Partner\_innen und Mitarbeiter\_innen an der GAME CITY teilgenommen haben.



wienXtra.at

Gaming ist in aller Munde. Das digitale Spielen – vor 10 Jahren noch Rand- und Reizthema – ist heute eine der beliebtesten Freizeitaktivitäten nicht nur von Jugendlichen, sondern auch von Kindern und Erwachsenen. Das zeigt auch die GAME CITY. 2007 ins Leben gerufen, ist sie heute die größte Veranstaltung im Wiener Rathaus, hat sich als DER Event für alle Gaming-Fans in Österreich etabliert und genießt auch international einen ausgezeichneten Ruf.

Als Veranstalter freuen wir uns über diesen Erfolg und über tausende Gaming-Fans, die 2019 ins Rathaus strömten. Ob Familien in der wienXtra-Kinderzone, Schulklassen bei interaktiven Workshops, Jugendliche an PC, Konsolen oder in der Schreibox des medienzentrums – alle waren mit Begeisterung und Leidenschaft bei der Sache und genossen die einzigartige Atmosphäre der GAME CITY.

Wir bedanken uns bei allen Besucher\_innen, Aussteller\_innen, Partner\_innen und den engagierten Mitarbeiter\_innen und sehen voller Vorfreude der GAME CITY 2020 entgegen.

Vucko Schüchner, Geschäftsführung  
Bernadette Pensch, Projektleitung  
wienXtra

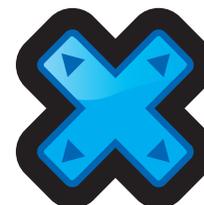
## Rund 79.000 Besucherinnen und Besucher stürmten von 18. bis 20. Oktober das Rathaus und erlebten live die GAME CITY 2019.

Österreichs größter Gaming-Event im Herzen der Stadt ist einzigartig: Er bringt Spiel und Sport mit Wissenschaft und Bildung zusammen, zieht jugendliche GamerInnen genauso an wie Rat suchende Eltern, neugierige Kids und interessierte PädagogInnen.

Der Andrang war riesig: Die Gaming Hallen, die wienXtra-Kinderzone, die Fachtagung FROG und der Rathausplatz wurden zu brodelnden Treffpunkten begeisterter Gaming-Fans. Unter dem Motto „Verbindet!“ brachte die GAME CITY 2019 Generationen und Menschen mit unterschiedlichsten Interessen zusammen und setzte ein eindrückliches Zeichen für Offenheit und ein gutes Miteinander. Lassen Sie sich von diesem Bericht in die siebtgrößte Stadt Österreichs – die GAME CITY – entführen.

Viel Vergnügen,

Ihr  
Jürgen Czernohorsky  
Stadtrat für Jugend und Bildung



Jürgen Czernohorsky





**Das offizielle Video  
vom größten Gaming  
Event Österreichs**

**Video GAME CITY 2019**

<http://youtu.be/89i8ijHigOc>



A white silhouette of a city skyline against a grey background with diagonal lines. The skyline includes a Ferris wheel on the left, several spires, and domes of varying heights.

# Best of GAME CITY



BEST OF GAME CITY



**GAME CITY**

Städtepartnerschaft mit GAMING

**GAMING**

Städtepartnerschaft mit der GAME CITY





BEST OF GAME CITY



BEST OF GAME CITY





BEST OF GAME CITY











BEST OF GAME CITY







BEST OF GAME CITY







## Die GAME CITY 2019 in Zahlen



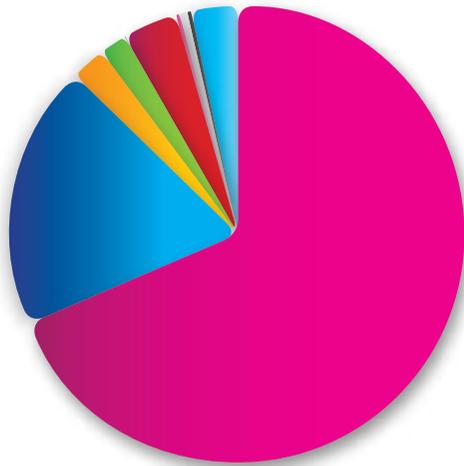
- Rund 79.000 Besucher\_innen
- 95 Prozent wollen die GAME CITY nächstes Jahr wiederbesuchen
- 100 Aussteller\_innen auf rund 15.000 m<sup>2</sup> Fläche
- 3 Tage, 32 Stunden Gaming-Vergnügen
- Über 3.500 Besucher\_innen bei der exklusiven Langen Nacht powered by AK Young
- Mehr als 330 Besucher\_innen inkl. Vortragende auf der FROG zum Thema “Mixed Reality”
- 5.000 Spieler\_innen beim Fortnite-Turnier und Sachpreise im Wert von 2.000 Euro für die Sieger\_in
- wienXtra-Kinderzone: Über 9.500 der jüngeren und jüngsten Besucher\_innen
- wienXtra-Schultag: 66 Klassen mit rund 1.200 Schüler\_innen



## Die GAME CITY 2019 in Zahlen

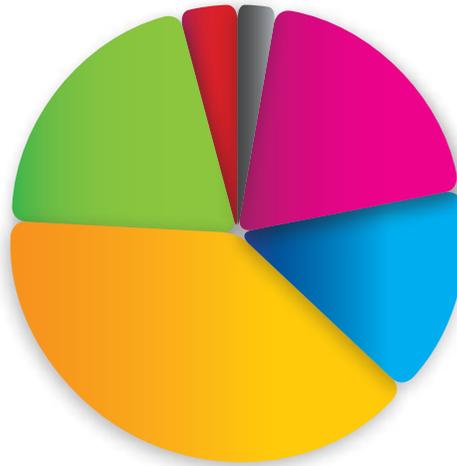


937 vor Ort Befragte



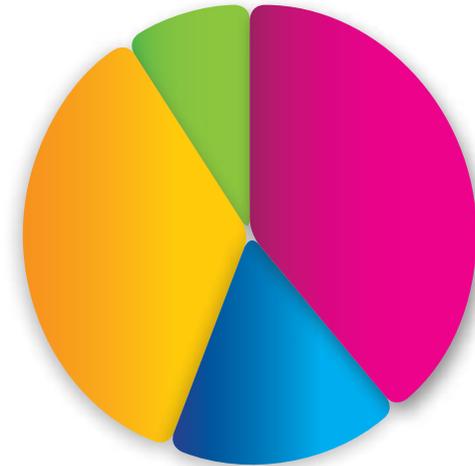
### Bundesland

- 64,5 % Wien
- 17,4 % Niederösterreich
- 2,2 % Oberösterreich
- 1,8 % Burgenland
- 0,2 % Salzburg
- 3,5 % Steiermark
- 0,4 % Kärnten
- 0,5 % Tirol
- 0,2 % Vorarlberg
- 3,0 % International



### Alter in Jahren

- 3 % unter 12
- 19 % 12 bis 15
- 15 % 16 bis 17
- 39 % 18 bis 24
- 20 % 25 bis 39
- 4 % über 40



### Beruf

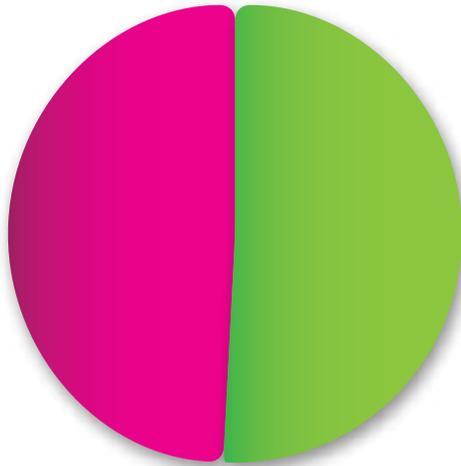
- 39 % Schüler\_innen
- 17 % Student\_innen
- 35 % Berufstätige
- 9 % Sonstige



## Die GAME CITY 2019 in Zahlen

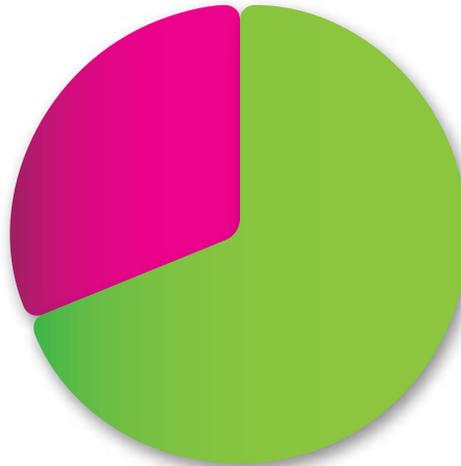


937 vor Ort Befragte



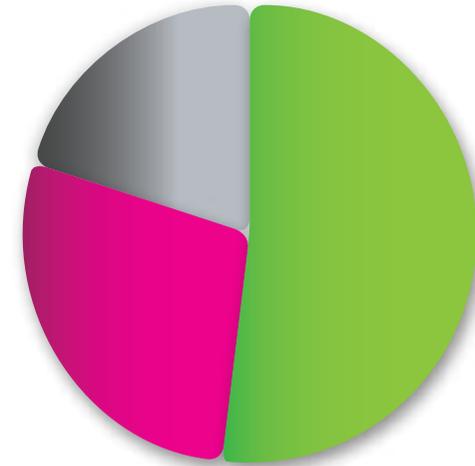
**Kauf einer Konsole/  
Handheld innerhalb 6 Mon.**

- 51 % Ja
- 49 % Nein



**Kauf eines Games  
innerhalb 4 Wochen**

- 69 % Ja
- 31 % Nein



**Kaufbeeinflussung  
durch GAME CITY**

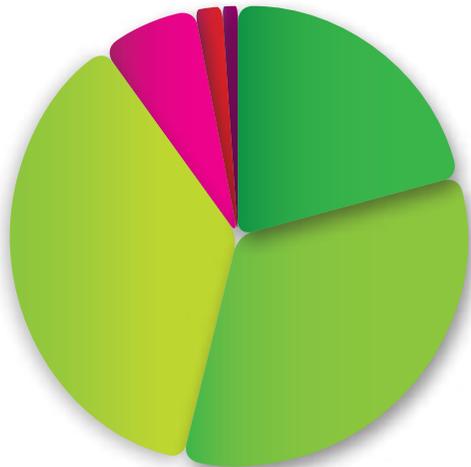
- 52 % Ja
- 28 % Nein
- 20 % Kann ich schwer sagen



## Die GAME CITY 2019 in Zahlen

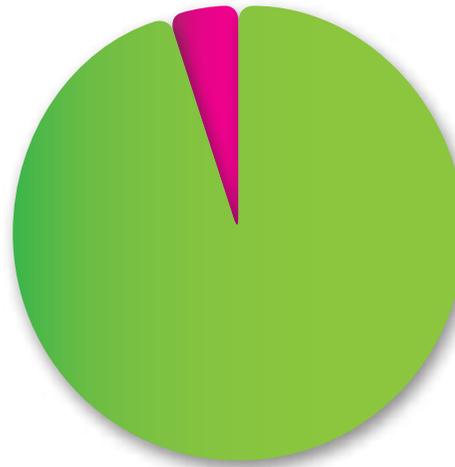


937 vor Ort Befragte



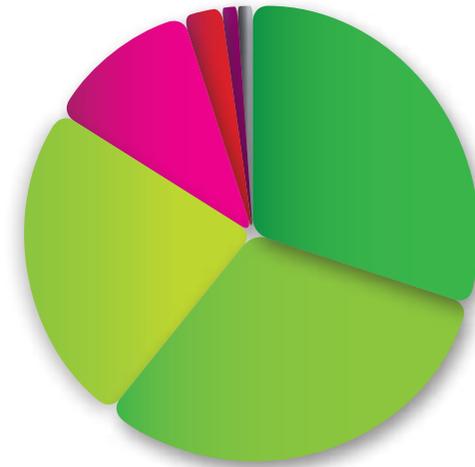
### GAME CITY Gesamt

- 21 % Ausgezeichnet
- 33 % Sehr gut
- 36 % Gut
- 7 % Geht so
- 2 % Nicht so gut
- 1 % Hat mir nicht gefallen



### Werden Sie die GAME CITY nächstes Jahr wieder besuchen?

- 95 % Ja
- 5 % Nein



### Rathaus als Veranstaltungsort

- 30 % Ausgezeichnet
- 31 % Sehr gut
- 23 % Gut
- 11 % Geht so
- 3 % Nicht so gut
- 1 % Hat mir nicht gefallen
- 1 % Kein Kommentar



## Die GAME CITY 2019 in den Medien



17. Oktober 2019 08:03



GRÖSSTE HEIMISCHE VIDEOSPIEL-MESSE

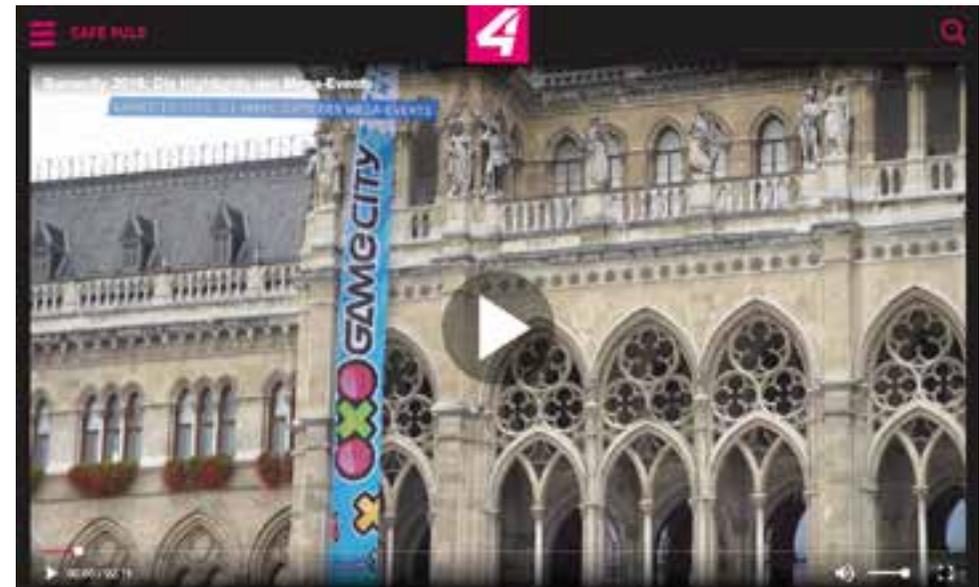
© Epic Games

# Fortnite-Turnier als Highlight der Game City

Posten Sie (0) Digital

Großes Fortnite-Update wird für Veranstalter der Videospiele-Messe zur Herausforderung.

Das Wiener Rathaus wird an diesem Wochenende (18. bis 20. Oktober) wieder zum Mekka für alle heimischen Videospiele-Fans. Denn dann geht mit der **Game City 2019** die größte Gaming-Messe Österreichs über die Bühne. Die Besucher können auch in diesem Jahr wieder die neuesten Titel, die bereits auf der **gamescom 2019** zu sehen waren, direkt vor Ort ausprobieren. Ein Game steht jedoch einmal mehr besonders im Fokus.



GAME CITY

11.10.2019 | 08:02:12

### GAMECITY 2019: DIE HIGHLIGHTS DES MEGA-EVENTS

Für Zucker ist das wie Weihnachten und Ostern zusammen. Ab dem morgigen Freitag findet die Gamecity im Wiener Rathaus statt - das größte Fortnite Turnier Europas und Cosplay-Parade inklusive! Das Rathaus ist für 3 Tage das Epizentrum der...



# Die GAME CITY 2019 in den Medien



18.10.2019 11:28 | BUNDESLÄNDER - WIEN

## MESSE IM RATHAUS

# Game City: Beim Spielen kommen d'Leut zusammen!



Eltern mit ihren Kindern, Schüler, Freundesgruppen, Opas und Omas mit ihren Enkel, junge Paare: Auf der Game City im Wiener Rathaus, Österreichs größter und einziger Messe für Computer- und Videospiele, eSports und alles drum herum, sichten Spiele-Fans an diesem Wochenende wieder die spannendsten Gaming-Neuheiten in diesem Herbst. Die Messe ist heuer nicht nur Fan-Treffpunkt, sondern angesichts der Debatten in unserem Nachbarland Deutschland auch Beweis, dass digitales Spielen längst ein Massenphänomen für Jung und Alt ist - und nicht das Hobby einer



# Die GAME CITY 2019 in den Medien



**ORF TVTHEK** Suche

Favoriten    Sendung verpasst    Sendungen A-Z -    Im Fokus    History    LIVE

**Tausende bei Game City im Rathaus**

Fr., 18.10.2019 | 17.05 Uhr 2  
20:22 Min. | 1 Tag

Zu Favoriten    Sendung teilen

Information | Aktuell in Österreich

**Tausende bei Game City im Rathaus erwartet**

Die 13. Ausgabe der Wiener Game City geht am Freitag los. Eines der Highlights: die E-Sports-Arena, wo Besucher und

SPORT, KULTUR UND DIE PRESSE



Man hat Gaming, weil man es hat. Diese Ratten der Game City sind, freigelegt von einem ORF-Reporter, im Bild.

Gaming. Bis Sonntag ist das Rathaus noch Bühne für die Gaming-Veranstaltung Game City, mit großem E-Sport-Areal. Für Jugendliche ist das auch ein Ort, um neue Freunde kennenzulernen.

## Game City: Zocken im Rathaus

**Wien.** Die Wiener Rathaus selbst ist nicht ganz geeignet, um die 13. Ausgabe der Game City zu veranstalten. Doch das ist kein Problem, denn die Veranstaltung findet im Rathaus statt. Die Game City ist ein Festival für Gamer, das jedes Jahr im Oktober im Wiener Rathaus stattfindet. In diesem Jahr wird es am Freitag, den 18. Oktober, beginnen. Die Veranstaltung ist ein Festival für Gamer, das jedes Jahr im Oktober im Wiener Rathaus stattfindet. In diesem Jahr wird es am Freitag, den 18. Oktober, beginnen. Die Veranstaltung ist ein Festival für Gamer, das jedes Jahr im Oktober im Wiener Rathaus stattfindet. In diesem Jahr wird es am Freitag, den 18. Oktober, beginnen.

Die Veranstalter erwarten, dass etwa 10.000 Besucher an der Veranstaltung teilnehmen werden. Die Veranstaltung ist ein Festival für Gamer, das jedes Jahr im Oktober im Wiener Rathaus stattfindet. In diesem Jahr wird es am Freitag, den 18. Oktober, beginnen. Die Veranstaltung ist ein Festival für Gamer, das jedes Jahr im Oktober im Wiener Rathaus stattfindet. In diesem Jahr wird es am Freitag, den 18. Oktober, beginnen.

Die Veranstalter erwarten, dass etwa 10.000 Besucher an der Veranstaltung teilnehmen werden. Die Veranstaltung ist ein Festival für Gamer, das jedes Jahr im Oktober im Wiener Rathaus stattfindet. In diesem Jahr wird es am Freitag, den 18. Oktober, beginnen. Die Veranstaltung ist ein Festival für Gamer, das jedes Jahr im Oktober im Wiener Rathaus stattfindet. In diesem Jahr wird es am Freitag, den 18. Oktober, beginnen.



## Die GAME CITY 2019 in den Medien



## Exemplarische Werbewert- und Reichweiten-Ermittlung

**Werbewert der ausgewählten Berichte 154.589,33 €**

### Presse:

- + Krone: Online (18.10.) – Werbewert: 27.500,00 € /  
Reichweite: 2,46 Mio. Unique User
- + Österreich: Online (17.10.) – Werbewert: 8.700,00 € /  
Reichweite: 1,51 Mio. Unique User
- + Die Presse: Print Samstag (19.10.) – Werbewert: 43.566,33 € /  
Reichweite: 87.524 Unique User
- + Heute: Print Freitag (18.10.) – 11 Zeilen – Werbewert: 20.973,00 € /  
Reichweite: 447.000 Unique User

### TV:

- + ORF: ORF Aktuell in Österreich (18.10. – 17.05 Uhr) – 2:45 Minuten –  
Werbewert: 42.075,00 € / Reichweite: 311.000
- + Puls4: Café Puls (17.10. – 19:00 Uhr) – 2:12 Minuten –  
Werbewert: 11.775,00 € / Reichweite: Nicht veröffentlicht

## Medienberichterstattung

**Gesamtanzahl Berichte 729**

77 redaktionelle Beiträge

361 allgemeine Berichterstattung

368 Social Media Beiträge





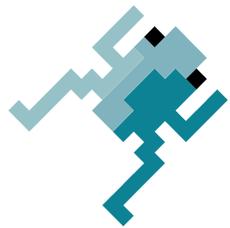
## FROG Fachtagung

Auf der frei zugänglichen FROG 2019 – Future and Reality of Gaming – 13th Vienna Games Conference widmeten sich heuer an den drei Veranstaltungstagen mehr als 330 Interessierte täglich Fragen der Spieleforschung. Unter dem Motto „Mixed Reality“ stellte die Fachkonferenz diesmal technologische, pädagogische und kulturwissenschaftliche Aspekte in den Fokus der wissenschaftlichen und praktischen Auseinandersetzung.

Als besondere Neuerung führten die Partnerorganisationen der FROG (Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems, Pädagogische Hochschule Wien, Donau Universität Krems, Fachstelle Enter) im Rahmen des Schultages Führungen für Schulklassen aus pädagogischer und Gender-Sicht durch die Game City, um Jugendlichen zu zeigen, dass man Spiele auch aus wissenschaftlicher Perspektive betrachten kann.

Die FROG 2019 wurde vom Bundeskanzleramt, Sektion Familien und Jugend, gemeinsam mit der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt organisiert. Mit Mashid Mayar (Universität Bielefeld), Alexia Bhéreur-Lagounaris (ABLBLALAB), Attila Szantner (Massively Multiplayer Online Science) und John N. A. Brown (Evolv Technologies) konnten hochkarätige internationale Keynote-Speaker gefunden werden. Der akademische Nachwuchs manifestierte sich in Form der beiden Junior-Keynotes von Christina Obmann und Florian Kelle (beide Studierende an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt).

Darüber hinaus sorgten Reportings aus den Vorkonferenzen (Polliwog Krems, Polliwog Klagenfurt, Polliwog Vienna), zwei Buchvorstellungen (Medienimpulse und der Tagungsband zur FROG 2018), zwei Podiumsdiskussionen und 25 Speaker aus Wissenschaft, Nachwuchs und Praxis für ein größtenteils in englischer Sprache abgehaltenes, abwechslungsreiches „mixed“ Programm. Eine Nachlese aller Konferenzbeiträge findet sich im Blog of Abstracts der Website <http://www.frogvienna.at/blog-of-abstracts/> Derzeit wird gemeinsam mit der Alpen-Adria-Universität ein umfassender Tagungsband erstellt, welcher 2020 erscheinen wird.



**F | R | O | G**  
Future and Reality of Gaming



BuPPat

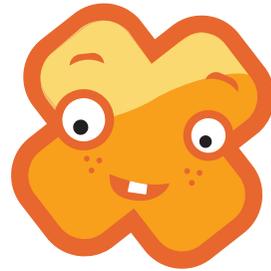
UNIVERSITÄT  
DUISBURG ESSEN

Universität  
Duisburg-Essen

Jugend  
Medien  
Kompetenz

Karriereförderung und Empowerment





WIEN XTRA

wienXtra.at



## wienXtra-Kinderzone

Die vom Verein wienXtra gestaltete Kinderzone war auch 2019 die erste Anlaufstelle für alle Kinder von 4 bis 12 Jahren und deren Begleitpersonen.

Zusammen mit vielen Kooperationspartner\_innen präsentierte die wienXtra-spielebox hier ein abwechslungsreiches und kindgerechtes Programm. So konnten die jüngsten GAME CITY Besucher\_innen viele empfehlenswerte Spiele testen und neue und spannende Technologien kennenlernen.

Auch zahlreiche Erwachsene nutzten die Familienangebote der wienXtra Kinderzone: Sie ließen sich von den Expert\_innen der spielebox, der BuPP und saferinternet beraten oder schmökerten am medienpädagogischen Büchertisch des wienXtra-instituts für freizeitpädagogik. Insgesamt konnten bei der GAME CITY 2019 rund 9.500 Kinder und Eltern in der Kinderzone empfangen und betreut werden.



wienXtra-Kinderzone





# Schule @ Game City



## wienXtra-Schultag

Am Eröffnungstag der GAME CITY 2019 konnten Schulklassen gemeinsam mit Lehrer\_innen positive Erfahrungen in der digitalen Spielewelt sammeln. Dabei hatten die Klassen die Möglichkeit, die größte Gaming-Messe Österreichs auf eigene Faust zu entdecken oder in exklusiven Schul-Workshops und -Führungen von Expert\_innen sowie anderen Schüler\_innen die unterschiedlichen Dimensionen von Games und Gaming kennenzulernen. Zusätzlich führte eine Rätselrallye die Kinder und Jugendlichen durchs Gelände. Insgesamt konnten 1.200 Schüler\_innen beim wienXtra Schultag 2019 begrüßt werden.

Um schon im Vorfeld der GAME CITY zu informieren und einzubinden, lud wienXtra bereits Ende September Lehrer\_innen der 3. bis 12. Schulstufe zum Workshop „Schule und Gaming“. Ziel war es, den Fachkräften zu vermitteln, wie digitale Spiele im Unterricht eingesetzt werden können, welches Förderpotential Spiele bieten und welche medienpädagogischen Ansätze dahinterstehen. Ein Angebot, das von 7 Lehrer\_innen angenommen wurde.

[www.wienXtra.at](http://www.wienXtra.at)

wien





## eSport

**Computer- und Konsolenspiele** sind aus dem Alltag von Jugendlichen und Erwachsenen nicht mehr wegzudenken. eSport als professionelle und kompetitive Form dieses Hobbys ist schon lange aus seinen Kinderschuhen hinausgewachsen und hat sich zu einem fixen Bestandteil unserer Entertainment-Kultur entwickelt. In Österreich beschäftigen sich daher auch politische und öffentliche Stellen schon lange mit dem Thema eSport und arbeiten dabei eng mit den Expertinnen und Experten des österreichischen eSport Verbands (ESVÖ) zusammen. Der ESVÖ hat es sich zur Aufgabe gemacht, junge eSportlerinnen und eSportler zu fördern und zu unterstützen.

Die GAME CITY, Österreichs größtes Gaming Event, ist als jährlicher Austragungsort von wichtigen nationalen Finalbewerben ein Fixtermin und beliebter Treffpunkt der österreichischen eSports Szene. Diese Gelegenheit muss natürlich genutzt werden und so gab es in der A1 eSports Arena auf der GAME CITY an allen drei Tagen ein hochkarätiges eSports Programm. Es wurden dort unter anderem die Finals der Nintendo Schulmeisterschaft und des A1 eSports Super Smash Bros. Ultimate Major live ausgetragen, sowie die Qualifikationsturniere für die Nationalteams, die Österreich in Splatoon 2 und Super Smash Bros. Ultimate bei der Europameisterschaft 2019/20 vertreten werden.

Außerdem veranstaltete der ESVÖ zum zweiten Mal in Folge das größte offline eSport Turnier Europas. Über 5.000 Gamerinnen und Gamer haben sich drei Tage lang in der A1 eSports Arena in dem Spiel „Fortnite Battle Royale“ gemessen. Am Ende wurde nach einem spannenden Finale mit 100 Teilnehmerinnen und Teilnehmern ein einziger Sieger gekürt: Der Gewinner Michael „geco“ Schätzer darf sich nicht nur GAME CITY Champion 2019 nennen, sondern sich auch über tolle Preise, wie unter anderem HUAWEI P30 Pro, freuen.



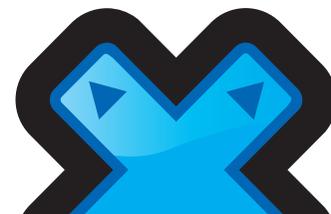






A white silhouette of a city skyline against a grey background with diagonal lines. The skyline includes a Ferris wheel on the left, several spires of varying heights, and a large domed building in the center.

# Best of Cosplay

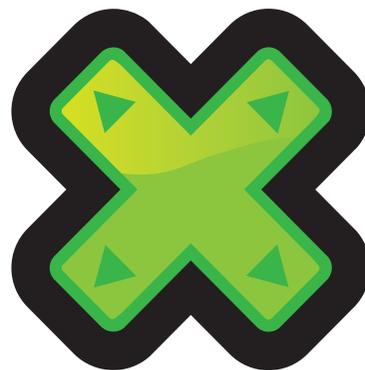








**Best of**



**Aussteller\_innen**

**Auszug A-Z**





# AUSZUG AUSSTELLER\_INNEN A-Z



zK Games

A1 eSports

AHVV – (Heute Zeitung)

Altstoff Recycling Austria AG

Arbeiterkammer Wien

AVM

Backforce

Bank Austria

CD Projekt Red

dabei! Die App zur GAME CITY

eSport Verband Österreich

EY-RACER

FM4 Indie Area

hosted by Mömax

Friendly Fire ESports

GAME CITY

Official Merchandise

Gamers Health United – Verein

zur Gesundheitsförderung von

Computer SpielerInnen

Mjam Gastro Area

MediaMarkt

MICE & Men Eventmarketing

Microsoft – Xbox

Nintendo

OMEN

Österreichisches Komitee

für UNICEF

Paysafecard (A1 eSport Arena)

PROWORX

Rauch

Red Bull GmbH

Rudy Games

S4G School for Games GmbH

SAE Institute Wien

Samsung (Saturn, Ubisoft)

Saturn

Sky Österreich

Fernsehen GmbH

Sony Interactive Entertainment

Deutschland GmbH

Square Enix

subotron Retro Area

Tentelian Gaming

Ubisoft GmbH

(Rainbow Six eSports)

Verkehrsorganisation und

technische Verkehrsangele-

genheiten (Safebike MA 46)

Vienna Reality Playground

wienXtra

Xbox

XMG (Ubisoft)

Zentrum für angewandte

Spielforschung, Donau-

Universität Krems









**A1 eSports**  
Arena  
FORTNITE

Von der GAME CITY  
zum #A1eSports Finale

09.11.2019  
GÖSSERHALLE, WIEN  
A1eSports.at

dir dein  
Ticket  
am A1 Stand!

HUAWEI McDonald's BAWAG PÖSK Mercedes-Benz



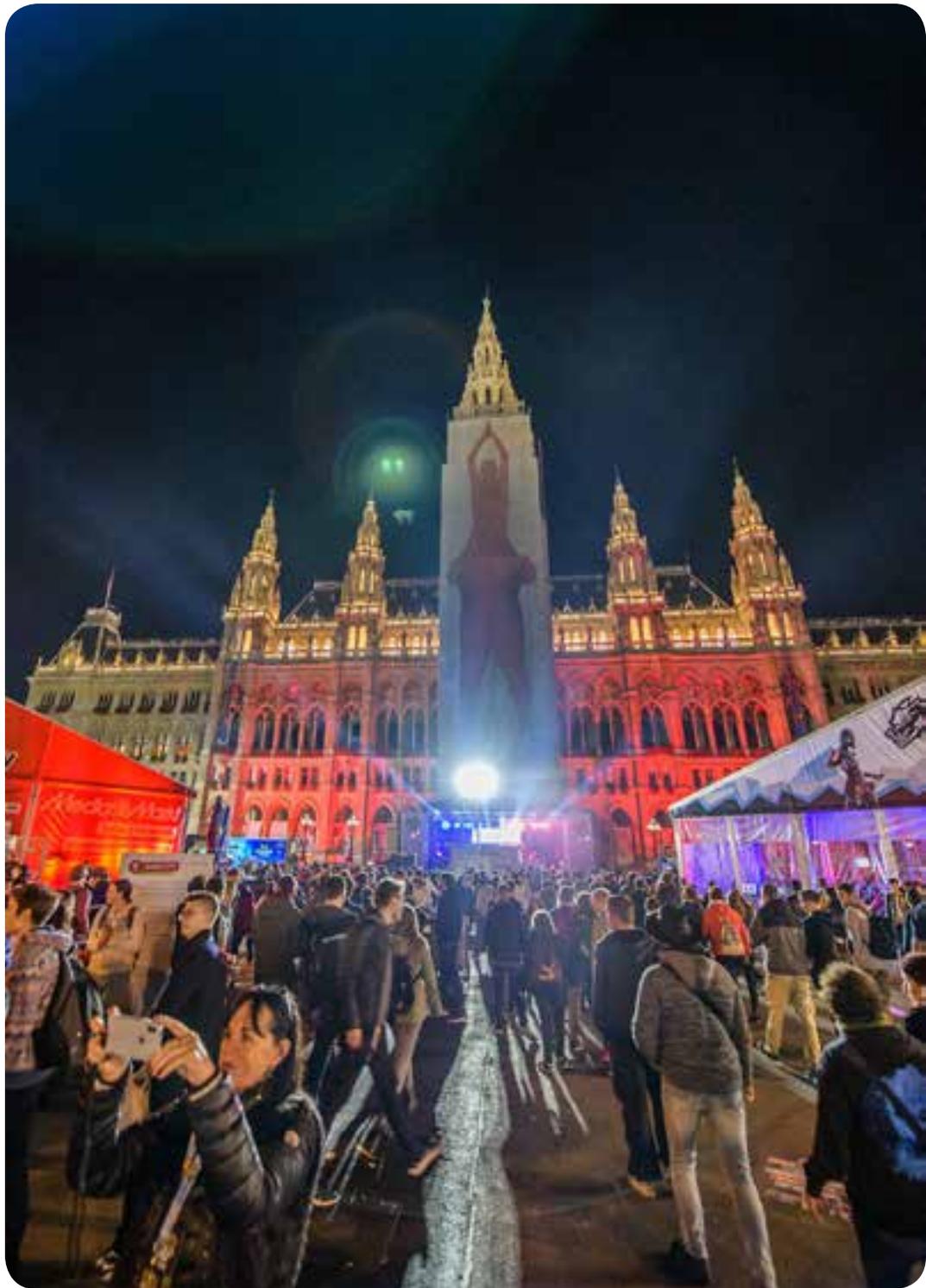
AHVV – (Heute Zeitung)







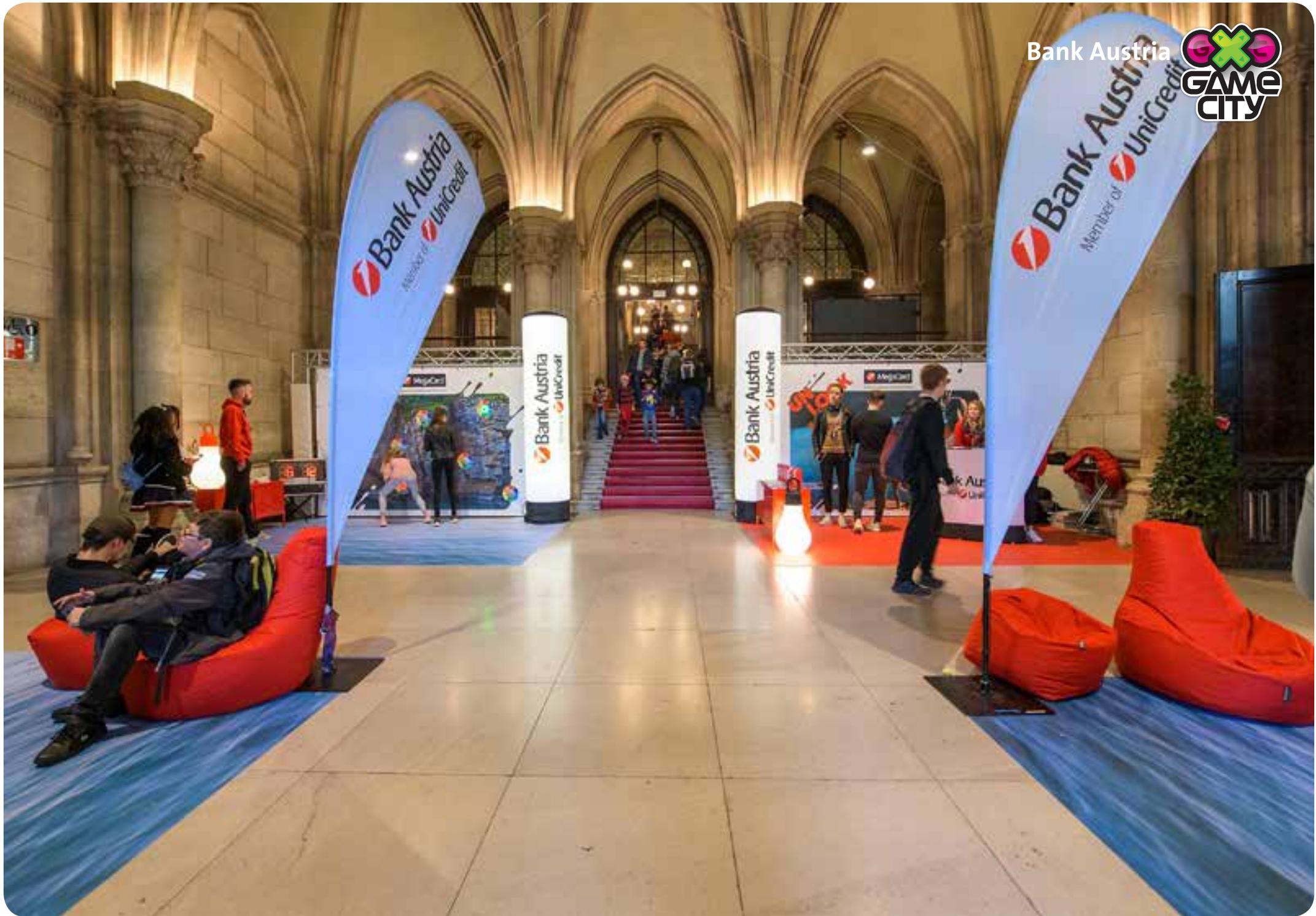






Tomorrow.









dabei! Die App zur GAME CITY





eSport Verband Österreich







FM4 Indie Area hosted by Mömax



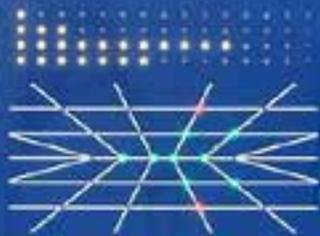
SUPER SONIC HYPER BOOM BOX



1995

POWER

MULTI MUSIC PLAYER



Game City 2019

8888





FM4 Indie Area hosted by Mömax





**EXCLUSIVE  
PRE-OPENING  
TICKETS!**

29. - 31. Oktober  
Millennium City

 #friendlyfireesports  @friendlyfire\_es

**EXCLUSIVE  
PRE-OPENING  
TICKETS!**

29. - 31. Oktober  
Millennium City

 #friendlyfireesports  @friendlyfire\_es

GAME CITY – Official Merchandise



**GXG**  
**GAMECITY**  
OFFICIAL MERCHANDISE

*Cooler Stuff  
für jeden  
Gamer!*

**Mit uns  
kannst du:**

// deine Performance  
verbessern

// beim Gaming gesund  
bleiben.

**Wir sind...**

wissenschaftlich fundiert,  
transparent, kostenlos

[www.gamers-health.com](http://www.gamers-health.com)



Das Portal für  
gesundes Gaming

[www.gamers-health.com](http://www.gamers-health.com)







  
**GAMECITY**

**MediaMarkt**

Alles zum Thema  
**Gaming**

**Market Place**



**MediaMarkt**

**Spiele & VR testen**  
**Sonderangebote sichern**







Microsoft – Xbox









# OMEN



OMEN



PREDATOR



msi

AKRACING

AOC

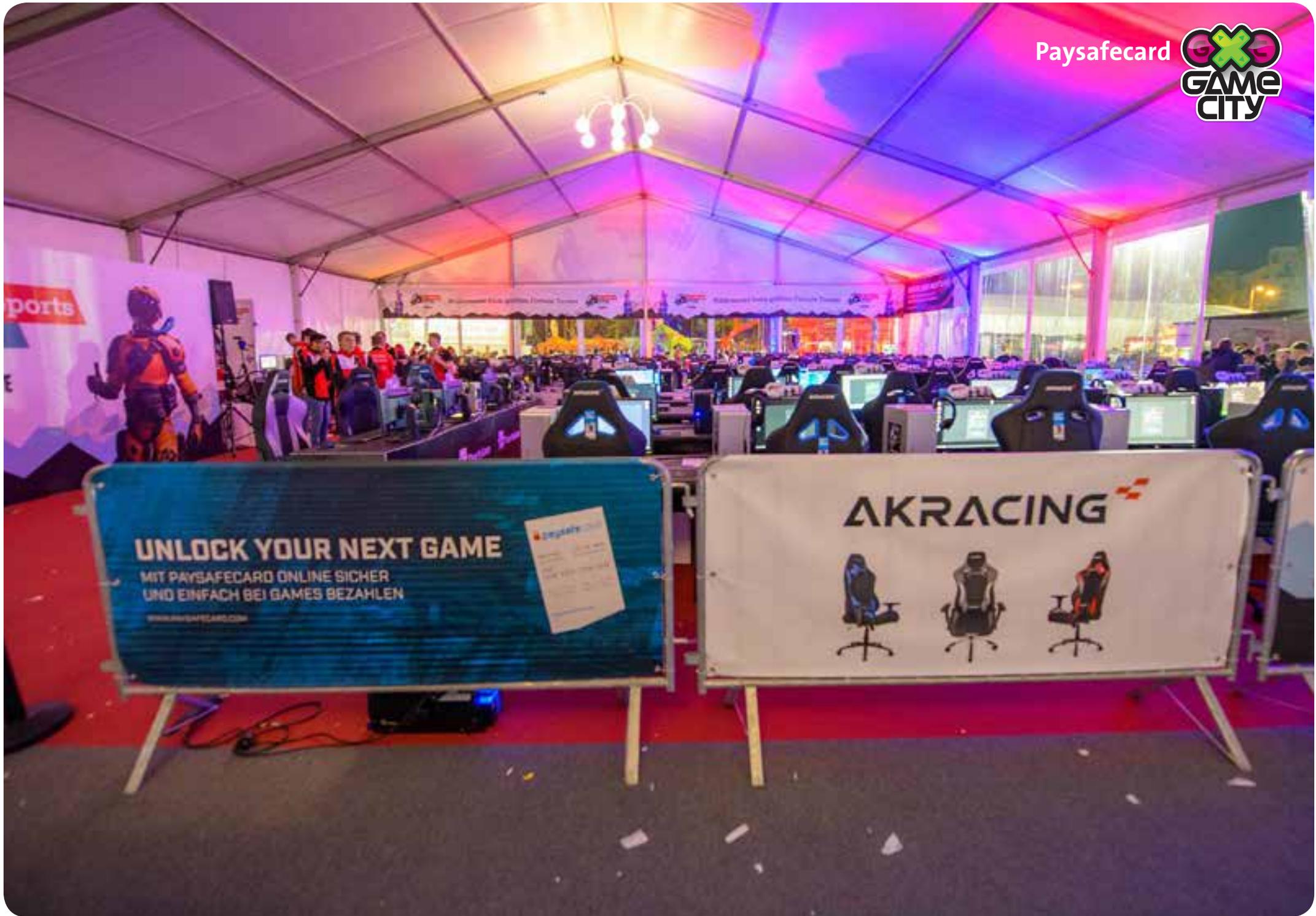
ZOTAC GAMING





Österreichisches Komitee für UNICEF





**UNLOCK YOUR NEXT GAME**

MIT PAYSAFECARD ONLINE SICHER  
UND EINFACH BEI GAMES BEZAHLEN

[WWW.PAYSAFECARD.COM](http://WWW.PAYSAFECARD.COM)

**AKRACING**









Red Bull GmbH



Red Bull





DEVELOP.  
CONSPIRE.  
CONQUER.

  
rudy  
GAMES

we change the  
way you play!









Samsung



eparco

SAMSUNG









sky SPORT  
Wo Sport zu Hause ist.

sky SPORT  
Wo Sport zu Hause ist.

sky SPORT  
Wo Sport zu Hause ist.

Krone.at  
BUNDES LIGA  
T... MediaMarkt Krone.at XCLUB







Square Enix



# FINAL FANTASY XIV

**NIER  
GRATIS**



STARTER EDITION  
ERHALTEN

**NIER  
GRATIS**



STARTER EDITION  
ERHALTEN





subotron Retro Area









# Verkehrsorganisation und technische Verkehrsangelegenheiten (Safebike MA 46)



### E-Scooter Regelungen im Straßenverkehr




**VIENNA REALITY**  
▶ PLAYGROUND ◀











XMG



XMG  
GAMING ZONE



Zentrum für angewandte Spielforschung,  
Donau-Universität Krems





**Rund 79.000**  
Besucher\_innen 2019

**Wir danken allen  
Partner\_innen und  
Aussteller\_innen für  
die erfolgreiche  
Zusammenarbeit!**

[game-city.at/partner\\_innen](http://game-city.at/partner_innen)





**GAME CITY – Team**



**Wir bedanken uns für das tolle  
Teamwork und freuen uns auf  
die GAME CITY 2020!**



## KONTAKT

### **Bernadette Pensch**

Verein wienXtra – Veranstalter  
Projektleitung  
organisation@game-city.at

### **Claudia Bayerl**

wienXtra-Kinderzone  
claudia.bayerl@wienxtra.at

### **Gini Stern**

GAME CITY Schultag  
schulevents@wienXtra.at

### **Milena Riedel & Tarek Sharif** Ausführende Agentur

MICE & Men Eventmarketing GmbH  
gamecity@miceandmen.at  
+43-1-2051 085 342

### **Stefan Baloh**

eSport / ESVÖ  
+43-1-2640053  
sb@esvoe.at

### **Gerhard Pölsterl**

Fachtagung  
bupp@bka.gv.at

### **Eike Steenken**

Ecker & Partner Öffentlichkeitsarbeit  
und Public Affairs GmbH  
+43-1-59932-48  
E.Steenken@eup.at

### **Tom Rengelshausen**

Grafik & Design  
office@stardesigner.com

### **Theresa Winkelhofer**

GAME CITY Organisationsbüro  
organisation@game-city.at



**Milena Riedel & Tarek Sharif**



Es freut uns, dass wir auch in diesem Jahr wieder mit der Abwicklung der GAME CITY beauftragt wurden. Wir bedanken uns bei wienXtra für die gute Zusammenarbeit, sowie bei unseren Aussteller\_innen und Partner\_innen, ohne die diese einzigartige Veranstaltung nicht möglich gewesen wäre.

Wir stehen Ihnen gerne für Anfragen für 2020 ab sofort zur Verfügung.

**Milena Riedel & Tarek Sharif**



**MICE & Men Eventmarketing GmbH**  
Karlsplatz 3/11, 1010 Wien, Österreich  
T: +43 1 20 51 085 342  
gamecity@miceandmen.at  
www.miceandmen.at