

# GXG GAME CITY 2018

Rund 81.000  
Besucher\_innen 2018



WIEN XTRA

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

[game-city.at](http://game-city.at)



## INHALT



- 3 Vorwörter
- 5 Event Video 2018
- 6 Best of GAME CITY 2018
- 9 Die GAME CITY 2018 in Zahlen
- 13 Die GAME CITY 2018 in den Medien
- 18 FROG Fachtagung
- 21 wienXtra-Kinderzone
- 24 wienXtra-Schultag
- 27 eSport
- 31 Best of Cosplay 2018
- 34 Best of Aussteller\_innen Auszug A-Z
- 115 Danke
- 116 Save the date: GAME CITY 2019
- 117 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.



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

Auf über 10.000 m<sup>2</sup> Fläche sorgten sie gemeinsam für ein aufsehenerregendes Gaming-Erlebnis im Wiener Rathaus. Die GAME CITY ist aber nicht nur ein toller Event für Spiele-Fans, sondern zeigt den bildungspolitischen Ansatz der Stadt Wien in punkto Gaming. Neben Spielespaß und Vergnügen punktet die Veranstaltung mit inhaltlicher Aktualität und pädagogischer Qualität – bei freiem Eintritt. Sie wird damit der hohen gesellschaftlichen Relevanz von Gaming\* gerecht und begeistert alljährlich tausende Besucher\_innen.

Herzlichen Dank allen Interessierten und Beteiligten und auf Wiedersehen bei der GAME CITY 2019!

**Herzlichst**

Andrea Heuermann, Geschäftsführung  
Bernadette Pensch, Projektleitung  
Verein wienXtra

\* 4,9 Millionen Menschen in Österreich spielen Videogames, 35 % davon sind weiblich. (ÖVUS Studie 2017)

**Die GAME CITY, Österreichs größter Gaming-Event, ist mit rund 81.000 Besucher und Besucherinnen auch die größte Veranstaltung im Wiener Rathaus.**

Dieser Erfolg zeigt, wie beliebt digitale Spiele und wie wichtig fachliche Information und Diskussion rund um das Thema Gaming sind. Europaweit einzigartig sind der kostenlose Eintritt und die außergewöhnliche Konzeption der Veranstaltung, die Spiel, Spaß, Bildung, Beratung und Wissenschaft verbindet. Die Stadt Wien engagiert sich seit vielen Jahren tatkräftig und zukunftsorientiert für dieses Thema und ist stolz, im Wiener Rathaus jedes Jahr so viele Gaming-Interessierte begrüßen zu dürfen.

Mit diesem Bericht lade ich Sie herzlich ein, sich an der Vielfalt der Angebote und den Highlights der GAME CITY 2018 zu freuen.

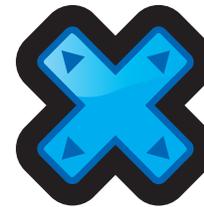
**Herzlichst Ihr**

Jürgen Czernohorszky

Stadtrat für Jugend und Bildung



**Jürgen Czernohorszky**





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

**Video Game City 2018**

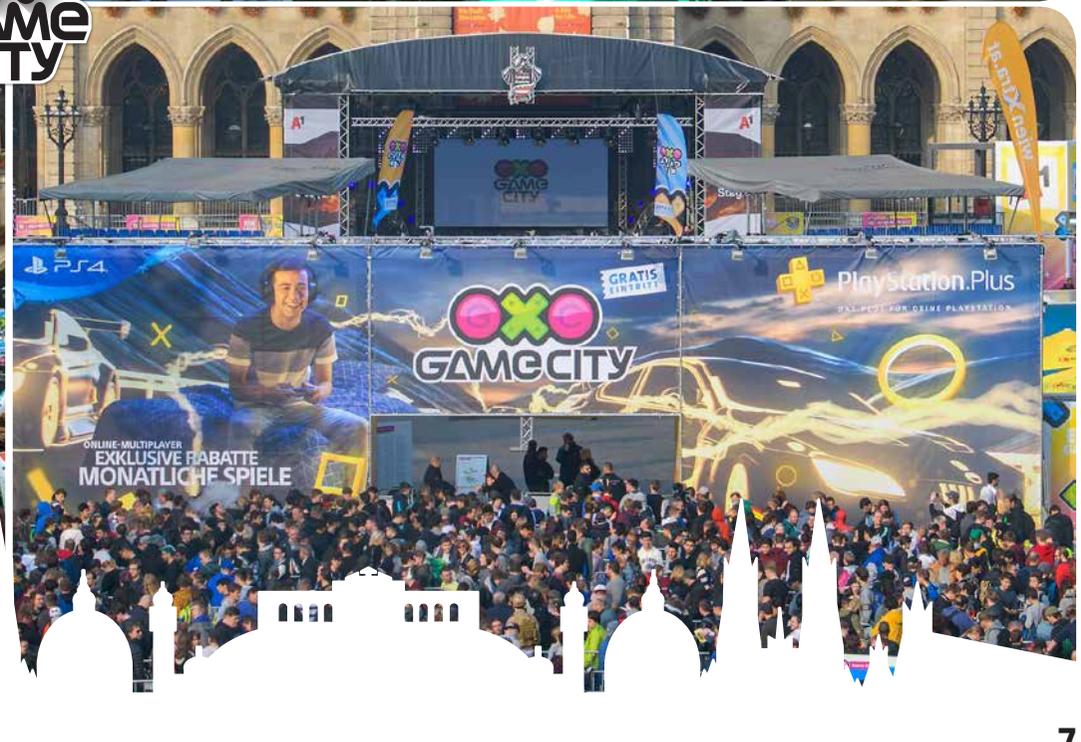
**<http://youtu.be/K-Xuf88Zxlo>**





**Best of GAME CITY 2018**









## Die GAME CITY 2018 in Zahlen



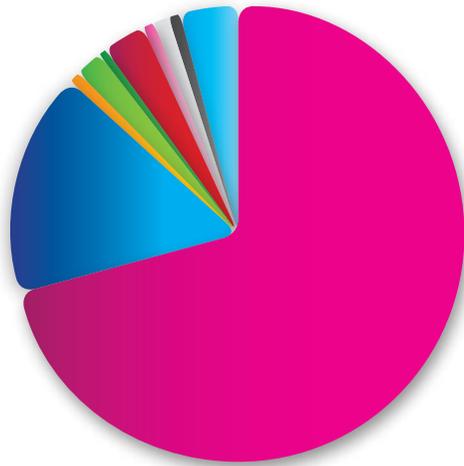
- Rund 81.000 Besucher\_innen
- 94 Aussteller\_innen  
auf über 10.000 m<sup>2</sup> Fläche
- 3 Tage, 32 Stunden Gaming-Vergnügen
- Über 4.000 Besucher\_innen bei  
„die lange nacht: durchgezockt mit fritz“
- 42 Vortragende auf der Fachtagung  
FROG (Future and Reality of Gaming)  
mit dem Schwerpunktthema „SaveGame“
- 850 Schüler\_innen mit 85 Lehrer\_innen  
am GAME CITY Schultag zu Gast
- Rund 5.000 Gamer\_innen beim größten  
offline eSport Tournament im  
deutschsprachigen Raum
- 32.000 Euro Preisgeld-Pool  
der A1 eSport League



# Die GAME CITY 2018 in Zahlen

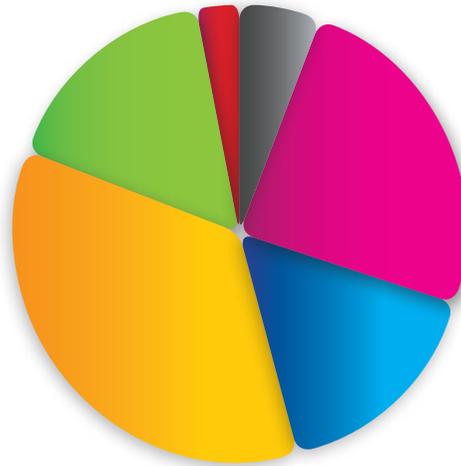


788 vor Ort Befragte



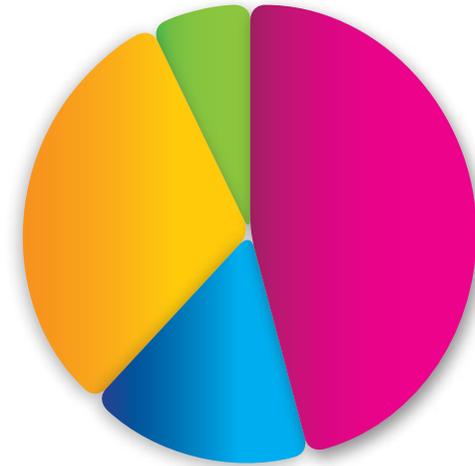
## Bundesland

- 72,1 % Wien
- 16,1 % Niederösterreich
- 0,9 % Oberösterreich
- 1,9 % Burgenland
- 0,3 % Salzburg
- 2,6 % Steiermark
- 1 % Kärnten
- 0,7 % Tirol
- 0,1 % Vorarlberg
- 4,4 % International



## Alter in Jahren

- 6 % unter 12
- 24 % 12 bis 15
- 16 % 16 bis 17
- 35 % 18 bis 24
- 16 % 25 bis 39
- 3 % über 40



## Beruf

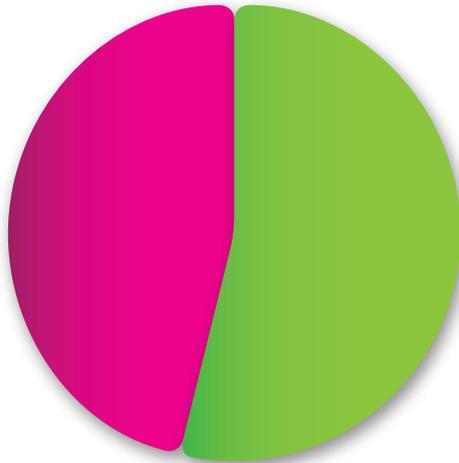
- 46 % Schüler\_innen
- 16 % Student\_innen
- 31 % Berufstätig
- 7 % Sonstige



## Die GAME CITY 2018 in Zahlen

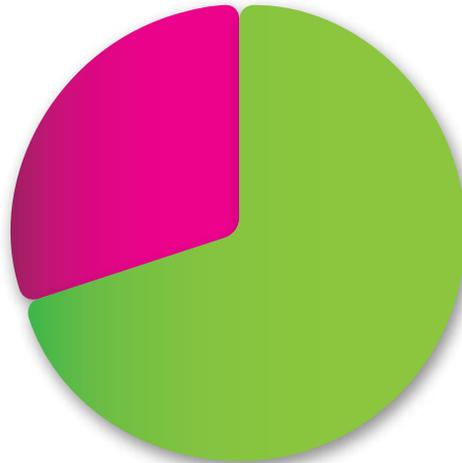


788 vor Ort Befragte



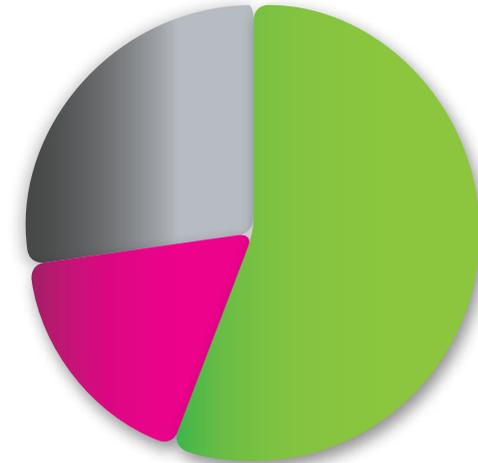
### Kauf einer Konsole/ Handheld innerhalb 6 Mon.

- 54 % Ja
- 46 % Nein



### Kauf eines Games innerhalb 4 Wochen

- 70 % Ja
- 30 % Nein



### Kaufbeeinflussung durch Game City

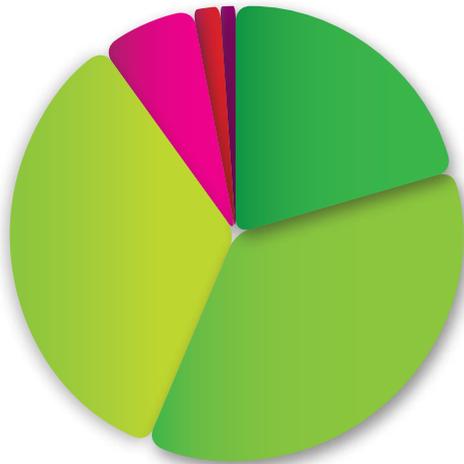
- 56 % Ja
- 17 % Nein
- 27 % Kann ich schwer sagen



## Die GAME CITY 2018 in Zahlen

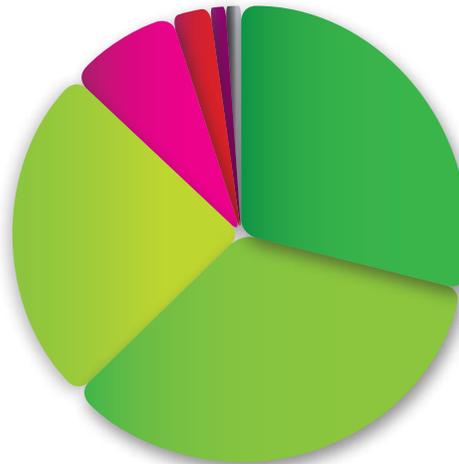


788 vor Ort Befragte



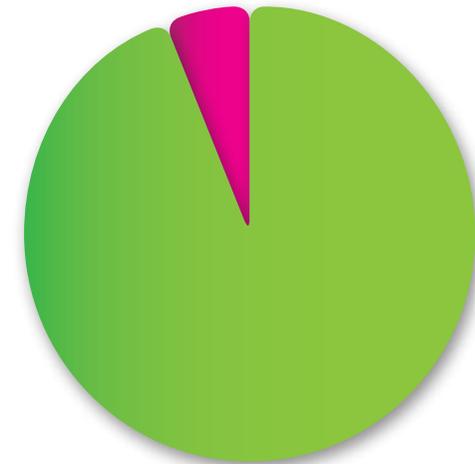
### GAME CITY Gesamt

- 21 % Ausgezeichnet
- 36 % Sehr gut
- 34 % Gut
- 7 % Geht so
- 2 % Nicht so gut
- 1 % Hat mir nicht gefallen



### Rathaus als Veranstaltungsort

- 29 % Ausgezeichnet
- 34 % Sehr gut
- 24 % Gut
- 8 % Geht so
- 3 % Nicht so gut
- 1 % Hat mir nicht gefallen
- 1 % Kein Kommentar



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

- 94 % Ja
- 6 % Nein



# Die GAME CITY 2018 in den Medien



## Im Rathaus pulsieren die Spieler-Heizen

DIE GAME CITY ist eröffnet! 70 Top-Player der Branche zeigen bei freiem Eintritt ihre heißesten Konsolen, Neuheiten und Innovationen. Sie können bis Sonntag getestet werden. 80.000 Besucher werden im Wiener Rathaus erwartet – und auch davor wird gefeiert. S. 19



Das größte Gaming-Events Österreichs hat gestartet. Seit heute Vormittag glühen im Rathaus Finger und Konsolen. 70 Top-Player der Branche stellen ihre heißesten Neuheiten und Innovationen vor, die kostenlos ausprobiert werden können. Höhepunkte sind die Cosplayparade und ein eSport-Turnier mit Tausenden Teilnehmern. Ausgelobt sind Preise von insgesamt 32.000 Euro. Die Game City dauert bis Sonntag bei freiem Eintritt. Gefeierte wird auch vor dem Rathaus, mit Selfies wie unsere Fotomodels. Infos: [www.game-city.at](http://www.game-city.at)

## MediaMarkt präsentiert Digitale Trends

SEBASTIAN RÄUCHE & DOMINIK ERLINGER

An diesem Freitag ist es wieder soweit: Zum bereits zweiten Mal öffnet die GAME CITY ihre Pforten und lädt Spiele-Fans jeden Alters in die ehrwürdigen Gemäuer des Wiener Rathauses, wo diese



Im Rollenspiel „Kingdom Hearts III“ verschmelzen erneut die Welten bekannter Disney- und Pixar-Filme. So treffen Donald und Goofy unter anderem auf Woody und Buzz Lightyear aus „Toy Story“, „Die Monster AG“ oder „Die Eiskönigin“.

## Spiele satt in Spielestadt

Die GAME CITY zeigt im Wiener Rathaus kommende Gaming-Blockbuster

noch bis zum Sonntag bei freiem Eintritt aktuelle und kommende Gaming-Neuheiten bestaunen und erleben können. Neben einem umfangreichen Rahmenprogramm mit mehreren eSports-Turnieren, Cosplay-Parade, Fachvorträgen und Gaming-Schnäppchen (u.a. MediaMarkt) gibt es auch haue wieder einige Österreich-Premieren: So können erstmalig unter anderem Ubisofts Shooter-Rollenspiel-Mix „The Division 2“ (erscheint am 15. März 2019), Square Enix' Fantasy-Adventure „Kingdom Hearts III“ (25. Jänner 2019), der Shooter „Metro: Exodus“ (22. Februar 2019) oder Capcoms Action-Kracher „Devil May Cry 5“ (8. März 2019) angetastet werden. Die drei großen Konsolenhersteller sind natürlich mit von der Partie:

Microsoft zeigt neben seinem kürzlich erschienenen Rennspiel „Forza Horizon 4“ etwa das in Wien entwickelte „Ori and the Will of the Wisps“,

Nintendo das kommende „Super Smash Bros. Ultimate“ sowie „Super Mario Party“

und Sony seine PlayStation-VR-Titel „Astro Bot: Rescue Mission“ und „Blood & Truth“. [krona.at/digitale-trends](http://krona.at/digitale-trends)

### SPIEL, SPASS UND SPANNUNG FÜR JEDES ALTER

18 Jahre nach dem ersten Teil schickt Entwickler Capcom mit „Devil May Cry 5“ Anfang März 2019 erneut seine beiden Dämonenjäger Dante und Nero auf Xbox One, PS4 und PC in herausfordernde Kämpfe gegen die Legionen der Hölle.



Jump'n'Run-Spaß aus einer völlig neuen Perspektive verspricht Sony mit seinem PlayStation-VR-Titel „Astro Bot: Rescue Mission“. 20 farbenfrohe Levels voller tödlicher Fallen, Feinde und Endgegner laden in der virtuellen Realität dazu ein, gemästert zu werden.

Mit „Ori and the Blind Forest“ gelang den Wiener Moon Studios 2015 ein echter Überraschungserfolg. 2019 erscheint nun mit „Ori and the Will of the Wisps“ der mit Spannung erwartete Nachfolger des atmosphärischen Jump'n'Run-Abenteuers.



Chaotisch hergehen dürfte es Anfang Dezember, wenn Nintendo mit „Super Smash Bros. Ultimate“ über 70 der bekanntesten Videospielehelden – von D wie Donkey Kong bis Z wie Zelda – zur spaßigen Multiplayer-Keilerei für bis zu acht Switch-Spieler in die Arena lädt.

Nach dem Erfolg des letzten Jahres geht die „Krone.at-e-Bundestliga“ in ihre zweite Runde. „FIFA“-Fans können sich noch bis zum 21. Oktober für die Teilnahme am virtuellen Kick anmelden. Wie man in diesem brilliert, weiß Profi-Gammar Herbert Schachner. Im Tipp der Woche verrät der Finalist allen „FIFA 19“-Einsteigern fünf Tricks.





# Die GAME CITY 2018 in den Medien



## DOSKOZIL HANGT LUDWIG UM LÄNGEN AB

Politiker im Simulator. Sportlicher Freitag für Michael Ludwig: Am Vormittag besuchte er mit Burgenlands Finanzlandesrat Hans Peter Doskozil die Game City im Rathaus. Beide üben sich am Rennsimulator, wobei Doskozil Ludwig klar abhängte. Am Nachmittag ging ein Treffen des Bürgermeisters mit den Bezirksvorstehern über die Bühne – in der „Kugeltanz“-Bowlinghalle im Prater. Nach dem politischen Austausch stand Bowling auf dem Programm. PHOTO: JARA/STICHWORT



### MEDIEN



Jahrelang wurde in Zusammenhang mit Computerspielen meist über Gowalt und Sucht diskutiert. Jetzt spricht man auch über die Chancen

## Spiel dich klug

Gute Nachrichten für Kinder: **Computerspiele** verlieren ihr schlechtes Image, Experten sprechen sich sogar für den Einsatz von Games in der Schule aus

Jugendliche, die lange und geduldig Schlange stehen, um neue Computerspiele ausprobieren zu können. Kinder, die zusammengerückt auf seinem Sofa sitzen, und fasziniert auf den Bildschirm starren. Ein Rundgang bei der Game City, Österreichs größter Gaming-Messe im Wiener Rathaus, bestätigt alle Vorurteile. Scheinbar. Tatsächlich führen Computerspiele, einst als suchtgefährdend und gewaltverherrlichend verschrien, mittlerweile ein Doppelleben. Sie sind – aber lässt es die coolen Burschen in der Warteschlange nicht hören – nach neuen Erkenntnissen besser als ihr Ruf. Auch die Spielemesse führt ein Doppelleben. In einem Nebentrakt des Festsaals ist von Pokémon und Super Mario nichts zu sehen. Hier findet eine Fachtagung statt. Sonja Gabriel, Hochschulprofessorin für Mediendidaktik und Medienpädagogik

an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems, spricht über „Das Potential von digitalen Spielen zur Kompetenzaneignung im pädagogischen Umfeld“. Klingt sperrig. Bedeutet etwas Gutes, zumindest für spielebegeisterte Kinder und Jugendliche: Video- oder Computerspiele können pädagogisch wertvoll sein. Und sie können, ja sollen, im Schulunterricht eingesetzt werden.

### Lebensrealität

„Ich war am Anfang sehr, sehr kritisch eingestellt“, sagt Gabriel. „Ich habe mir nicht gedacht, dass man bei Computerspielen etwas lernen kann. Aber dann habe ich im Rahmen eines Projekts mit 15-jährigen gesehen, was das bewirken kann.“ Mittlerweile, sagt sie, würde sie sogar so weit gehen, zum Einsatz von Computerspielen im Unterricht zu raten. „Es gehört zur Lebensrealität unserer Kinder und Jugendli-

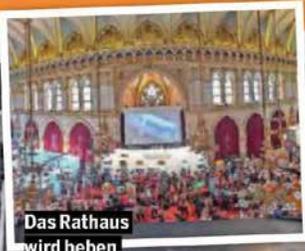
chen. Ich halte nichts davon, es in der Schule künstlich auszusparen. Indem man sich damit auseinandersetzt ist es möglich, auch sehr viel Suchtpotenzial rauszunehmen.“ Das sei aber, meint Gabriel, nicht so groß, wie man immer denkt. „Bei Jugendlichen gibt es oft exzessive Spielphasen, in denen sie ein paar Monate extrem viel spielen und dann interessiert es sie plötzlich gar nicht mehr. Das kann man noch nicht als Suchverhalten bezeichnen.“ Sorgen machen müsse man sich, „wenn sonst gar nichts anderes mehr zählt. Wenn die Sozialkontakte vernachlässigt werden. Wenn die Schule vernachlässigt wird. Wenn das Äußere, die Körperhygiene vernachlässigt werden. Ich würde das aber nicht überdramatisieren.“

Im Unterricht seien Computerspiele besonders gut im Bereich der Simulation einzusetzen. „Was, zum Beispiel, bedeutet es wirklich, wenn die Durchschnittstempera-

Foto: Shutterstock, GAME CITY (2x)



# Die GAME CITY 2018 in den Medien



Das Rathaus wird beben.



Konsolen-Fans kommen auf ihre Kosten.

## Game City baut Rathaus in Videospiele-Mekka um

### Konsolen-Paradies von Freitag bis Sonntag in Wien

**Das Mega-Event Game City startet ab morgen im Wiener Rathaus.**

Wien. Videospiele-Asse, aufgepasst! Von morgen bis Sonntag öffnet die Game City im Rathaus ihre Pforten. Österreichs größtes Gaming-Event findet auf 10.000 m<sup>2</sup> statt – der Eintritt ist frei. Die Controller von PlayStati-

on, Xbox, Nintendo und anderen Marken werden rauchen. Im Ü18-Bereich wartet Härteres wie *Resident Evil 2* oder *Hitman 2*.

**Pokémon-Fieber.** Noch vor dem offiziellen Release können auf der Game City die neuen Nintendo-Umsetzungen von *Pokémon* auf der Switch geockt werden.

**eSport.** Neben der Langen Nacht ist ein Höhepunkt das vom eSport-Verband organisierte, größte Turnier im deutschsprachigen Raum. Bei der eSports League Austria wird um 32.000 Euro geockt. Die Konsolen laufen ab morgen um 9 Uhr heiß. Infos:

[game-city.at](http://game-city.at)



Gaming-Spaß bei Gratis-Eintritt im Rathaus

Die Veranstalter erwarten bis Sonntagabend mehr als 80.000 Besucher.

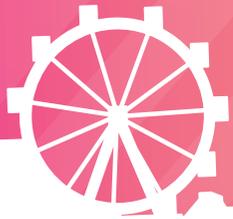
**Innere Stadt.** Das Rathaus ist heute ein letztes Mal von 10 bis 19 Uhr Schauplatz für die Spielmesse Game City. Auf einer Fläche von 10.000 m<sup>2</sup> gibt es ausreichend Platz zum Zocken. Die Kinderzone ist Anlaufstelle für Kids

von 4 bis 12 Jahren samt Begleitpersonen. Hier präsentiert die Wien-Extra-Spielebox ein kindgerechtes Programm. Heute findet das „Grande Finale“ der eSport-Meisterschaften statt: Auf der A1 eSport Stage werden sich Gamer im Mobile-Game *Clash Royale* batteln. Der Eintritt ist frei.



Bunte Kostüme Cosplay-Parade war gestern das Highlight.

Veranstalter/Rathaus/EGG/LEP



## Die GAME CITY 2018 in den Medien



### Zocken im Rathaus



Foto: Andreas Tischler

Kinder spielen – immer schon, und heutzutage tun die meisten dies am liebsten auf PC, Konsole, Handy & Co. Und weil Eltern da zunehmend den Überblick verlieren, empfiehlt es sich womöglich, gemeinsam mit dem Nachwuchs die Game City 2018 im Wiener Rathaus zu besuchen. Dann können die Kids den Erwachsenen endlich erklären, was eSports sind – immerhin findet ein großer Bewerb vor Ort statt –, warum Cosplayer einfach anders aussehen und natürlich, welches die coolsten Spiele der Saison sind.

Nicht nur, dass alle Großen, die in der Gaming-Branche den Ton angeben, vor Ort ihre Neuheiten präsentieren. Sogar Beratung für Eltern wird angeboten. Und eine spezielle Spielzone für Kinder von 4 bis 12 Jahren ist auch aufgebaut.

**Game City 2018, 19.–21.10.2018,  
Fr: 9–18 Uhr, Sa & So: 10–19 Uhr,  
Lange Nacht der Game City  
(unbedingt anmelden!):  
Fr. 19.10., 19–14 Uhr, Wiener Rathaus,  
Eingang Rathausplatz, 1010 Wien,  
Eintritt frei, [www.game-city.at](http://www.game-city.at)**



Foto: Martin Jöchl

Eine Alien-Invasion? Nein, zum Glück nicht: Im Rahmen der Game City fand am Samstag wieder die beliebte Cosplay Parade statt – kreativ Kostümierte trafen

sich zuerst im MuseumsQuartier und zogen dann gemeinsam zum Rathausplatz. Passanten und Fans ließen sich mit den Helden und Bösewichtern fotografieren.



## Die GAME CITY 2018 in den Medien



## Coverage & Tonalität

218 Berichte

67% Online (145)

28% Print (61)

4% TV (9)

1% Hörfunk (3)

48% positiv

52% neutral

0% negative

Berichterstattung

### Themen

53 Vor-Ort-Berichte

51 GAME CITY

Programmhilights

41 eSport

22 Bürgermeister eröffnet  
die GAME CITY

13 Ankündigung und  
Veranstaltungs-  
hinweise

7 Nachberichterstattung

30 Sonstiges

## Reichweiten

Print: 5,3 Mio. (Auflage)

Online: 1,93 Mrd. (Visits/m.)

## Werbewert

Gesamt: ~ 7.090.000 EUR



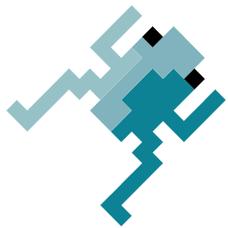


## FROG Fachtagung

Auf der frei zugänglichen FROG – Future and Reality of Gaming – 12th Vienna Games Conference widmeten sich heuer an den drei Veranstaltungstagen jeweils rund 200 Interessierte täglich Fragen der Spieleforschung. Unter dem Motto „Savegame“ stellte die Fachkonferenz diesmal Aspekte von Pädagogik mit Games über Frauen und Gaming bis hin zu Medienwirkung und Jugendschutz ins Zentrum der wissenschaftlichen und praktischen Auseinandersetzung.

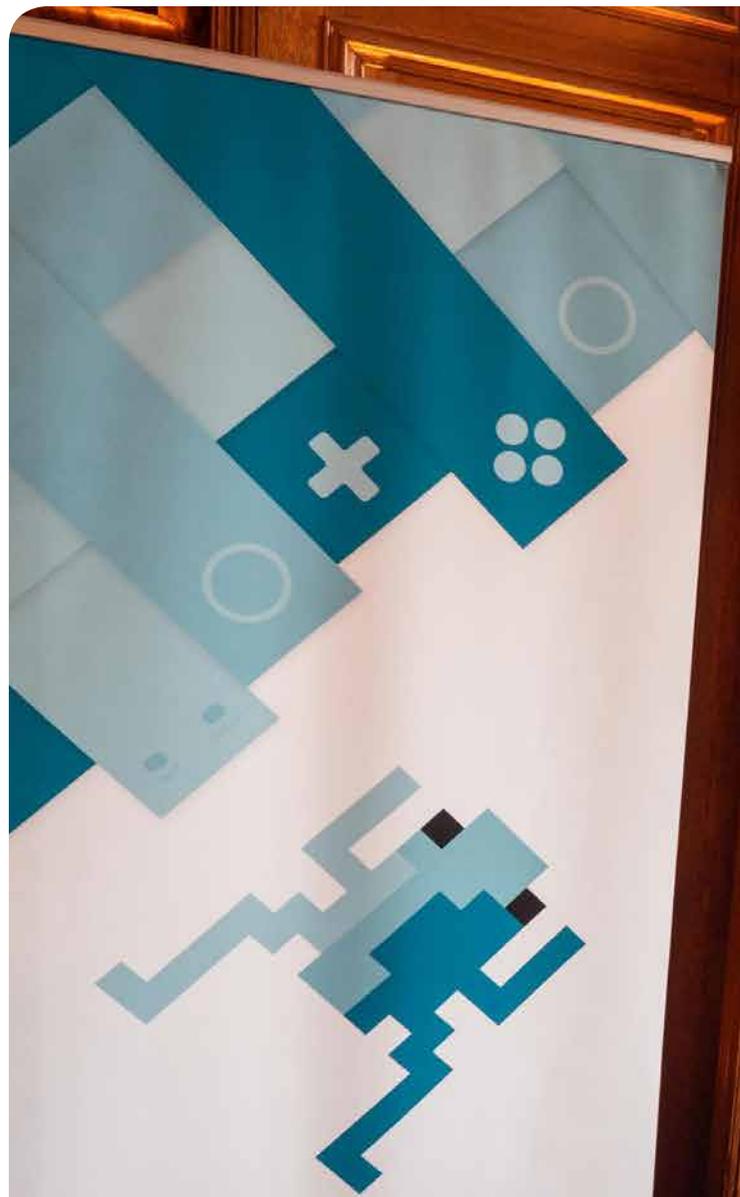
Die FROG 2018 wurde vom Bundeskanzleramt, Sektion Familien und Jugend, organisiert. Mit Sonja Gabriel (KPH Wien/Krems), René Schalleger (Alpen-Adria-Universität Klagenfurt), Felix Schniz (Alpen-Adria-Universität Klagenfurt), und Alexander Pfeiffer (Donau Universität Krems) konnten hochkarätige Keynote-Vortragende für die Konferenz gewonnen werden. Die Mitarbeiter\_innen des Zentrums für Lerntechnologie und Innovation (PH Wien) boten eine Hands-On-Keynote dar.

Darüber hinaus sorgten weitere 26 Vorträge für ein vielfältiges Konferenzprogramm, teils in englischer Sprache, um den internationalen Charakter zu unterstreichen. Wie in den vergangenen Jahren konnten auch wieder Studierende, Alumni, Forschende und Praktiker\_innen ihre spielewissenschaftlichen Themen auf der FROG vorstellen. Eine Nachlese aller Konferenz-Beiträge findet sich im „Blog of Abstracts“ der Webseite [frogvienna.at/blog-of-abstracts](http://frogvienna.at/blog-of-abstracts). Derzeit wird gemeinsam mit der Alpen-Adria-Universität ein umfassender Tagungsband erstellt, der Mitte 2019 als Hardcopy, eBook und via Springer Link – als erster Band einer neuen Reihe zu Game Studies – verfügbar sein wird..



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

$$\frac{(n-2)}{\sqrt{(1-r^2)}}$$
$$n=17 \rightarrow t=3,06$$
$$n-2 = 15 \text{ Freiheitsgrade}$$
$$\rightarrow p=0,8$$



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







**WIEN XTRA**

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



## wienXtra-Kinderzone

Die vom Verein wienXtra gestaltete Kinderzone war auch 2018 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 zum Beispiel kochende Waschbären, zeitreisende Kinder und abenteuerlustige Prinzessinnen auf den Konsolen entdecken.

Auch zahlreiche Erwachsene nutzten die Familienangebote der wienXtra Kinderzone: Sie ließen sich von den Expert\_innen der spielebox und der BuPP (Bundesstelle für die Positivprädikation von Computer- und Konsolenspielen) beraten oder schmökerten am medienpädagogischen Büchertisch. Insgesamt konnten bei der GAME CITY 2018 rund 7.800 Kinder und Eltern in der Kinderzone empfangen werden.



**Splelebox**  
der größte Brettspielverleih  
für Computer- und Konsolen-  
spiele zum Ausprobieren

Probier die  
Spielzeugwelt  
bei uns kommen  
zum Spielen die  
**Kids!**  
wienXtra  
zone

[www.splelebox.at](http://www.splelebox.at)  
gute  
schul  
programm  
DIGITALE  
GUTER



# Schule @ Game City



## wienXtra-Schultag

Am Eröffnungstag der GAME CITY 2018 konnten Schulklassen gemeinsam mit Lehrer\_innen positive Erfahrungen in der digitalen Spielewelt sammeln. Dabei hatten die Klassen die Möglichkeit, den größten Gaming-Event Österreichs auf eigene Faust zu entdecken oder in exklusiven Schul-Workshops, -Vorträgen und -Führungen die unterschiedlichen Dimensionen von Games und Gaming kennenzulernen. Zusätzlich führte eine Rätselrallye die Kinder und Jugendlichen durchs Gelände. Insgesamt konnten 850 Schüler\_innen mit 85 Lehrer\_innen beim wienXtra Schultag 2018 begrüßt werden.

Um schon im Vorfeld der GAME CITY zu informieren und einzubinden, lud wienXtra bereits Anfang Oktober 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 dahinter stehen. Ein Angebot, das von 16 Lehrer\_innen angenommen wurde.





## 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 dem Nischendasein entwachsen und ein fixer Bestandteil unserer Entertainment-Kultur geworden. 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 Sportlerinnen und Sportler zu fördern und unterstützen.

Die GAME CITY, Österreichs größter Gaming Event, ist als jährlicher Veranstaltungsort wichtiger nationaler Finalbewerbe ein Fixpunkt der österreichischen eSport Szene. Nach den Vorausscheidungsrunden der A1 eSports League Austria wurden die Finalsplele in den Disziplinen „League of Legends“, „Project CARS 2“ und „Clash Royale“ live an allen drei Eventtagen auf der A1 eSports Stage ausgetragen.

Außerdem veranstaltete der eSport Verband Österreich gemeinsam mit wienXtra das größte offline eSport Turnier im deutschsprachigen Raum. Über 5.000 Gamerinnen und Gamer haben sich in der GAME CITY eSport Arena in dem Spiel „Fortnite Battle Royale“ gemessen. Am Ende wurde ein einziger Sieger in einem spannenden Finale gekürt: Der Spieler „RLB Zoom“ darf sich nicht nur „Fortnite Champion“ nennen, sondern freut sich auch über tolle Preise, wie unter anderem ein Luxuswochenende inklusive eSportlicher Betreuung.



eSport Verband Österreich









A white silhouette of a city skyline against a background of diagonal stripes in shades of pink, orange, and yellow. The skyline includes a Ferris wheel on the left and various buildings and spires on the right.

# Best of Cosplay





COSPLAY



AI eSports Stage

COFFEE



ESVO



WIEN





**Best of**



**Aussteller\_innen**

**Auszug A-Z**





# AUSSTELLER\_INNEN A-Z



A1 Telekom Austria AG

Activision Blizzard  
Deutschland

Altstoff Recycling Austria

Austria Glas Recycling

BARS Studios

Bethesda Softworks

BlackShark

Bupp – Bundesstelle für die  
Positivprädikatisierung von  
digitalen Spielen

Capcom Entertainment  
Germany

Cool2U

Corsair

Daily Deli Foodtruck

Deep Silver

Dimensione Anime

DXRacer

EA

Elgato Gaming

Epic Skin

eSports.at powered by UPC

Exit-VR

FM4 Indie Area  
präsentiert von Saturn

fritz kola

GAME CITY Market Place

Game Legends

Games Workshop

Gastronomie

HUAWEI

icd instinctive  
clothing & design

Konami

Krone Multimedia

Maxnomic

MAXX Entertainment

Media Markt

Mercedes-Benz

Next Level Racing

Nintendo

OMEN by HP

Österreichisches  
Jugendmagazin COOL

paysafecard

Playseat

PlayStation Sony  
Interactive Entertainment

Predator

PROWORX

Rauch

ray Filmmagazin

Red Bull

ROG - Republic of Gamers

S4G School for Games

Safe Bike Stadt Wien  
Saturn

Square Enix GmbH

Subotron Retro Area

The Falcon Simulator

Thrustmaster

Ubisoft

Wargaming Europe SAS

Warner Bros.

We Make Games

wienXtra

XBOX

Z-Zero – Merch in Dice

Zeig Rückgrat

ZOWIE a brand by BenQ



A1 Telekom Austria AG



A1  
eSports  
Stage

COFFEE

A1 eSports League Austria

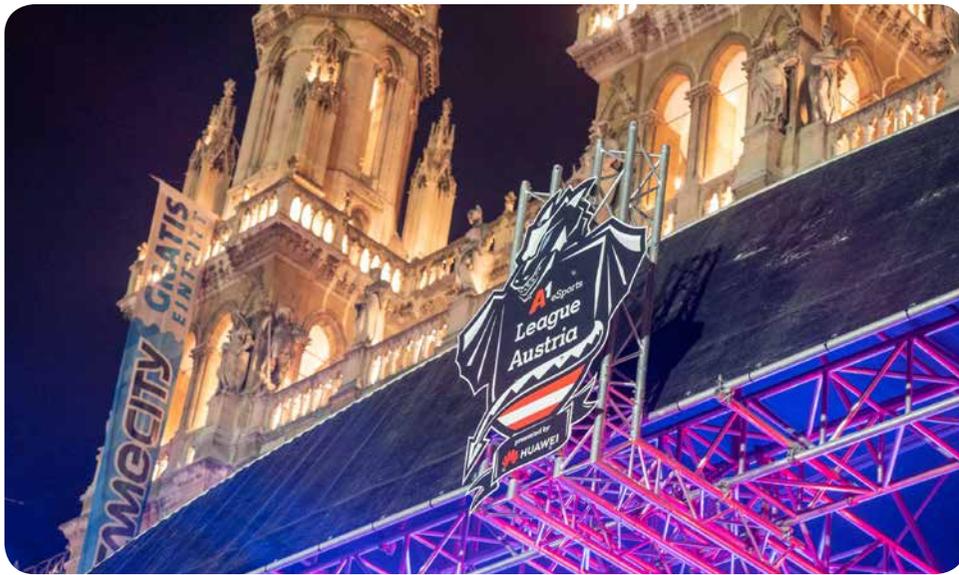
paysafecard  
DAS PAYSAFECARD-TEAM WÜNSCHT  
VIEL SPÄß UND ERFOLG  
BEI FORTNITE BATTLE ROYALE  
IN DER GAME CITY ESPORT ARENA!  
www.paysafecard.com

eSports League Austria

BABA

paysafecard

paysafecard



# CALL OF DUTY BLACK OPS





austria   
glasrecycling

**glasartig**  
Die App, die Recycling belohnt



Laden im  App Store  Google play



austria   
glasrecycling  
GLASRECYCLING IST UMWELTSCHUTZ



BARS Studios



BARS STUDIOS presents

Buy on STEAM

SHIRO

011



Buy on STEAM

SHIRO

011



Bethesda Softworks





XIAOMI  
BLACKSHARK

#I AM A  
STREET  
GAME



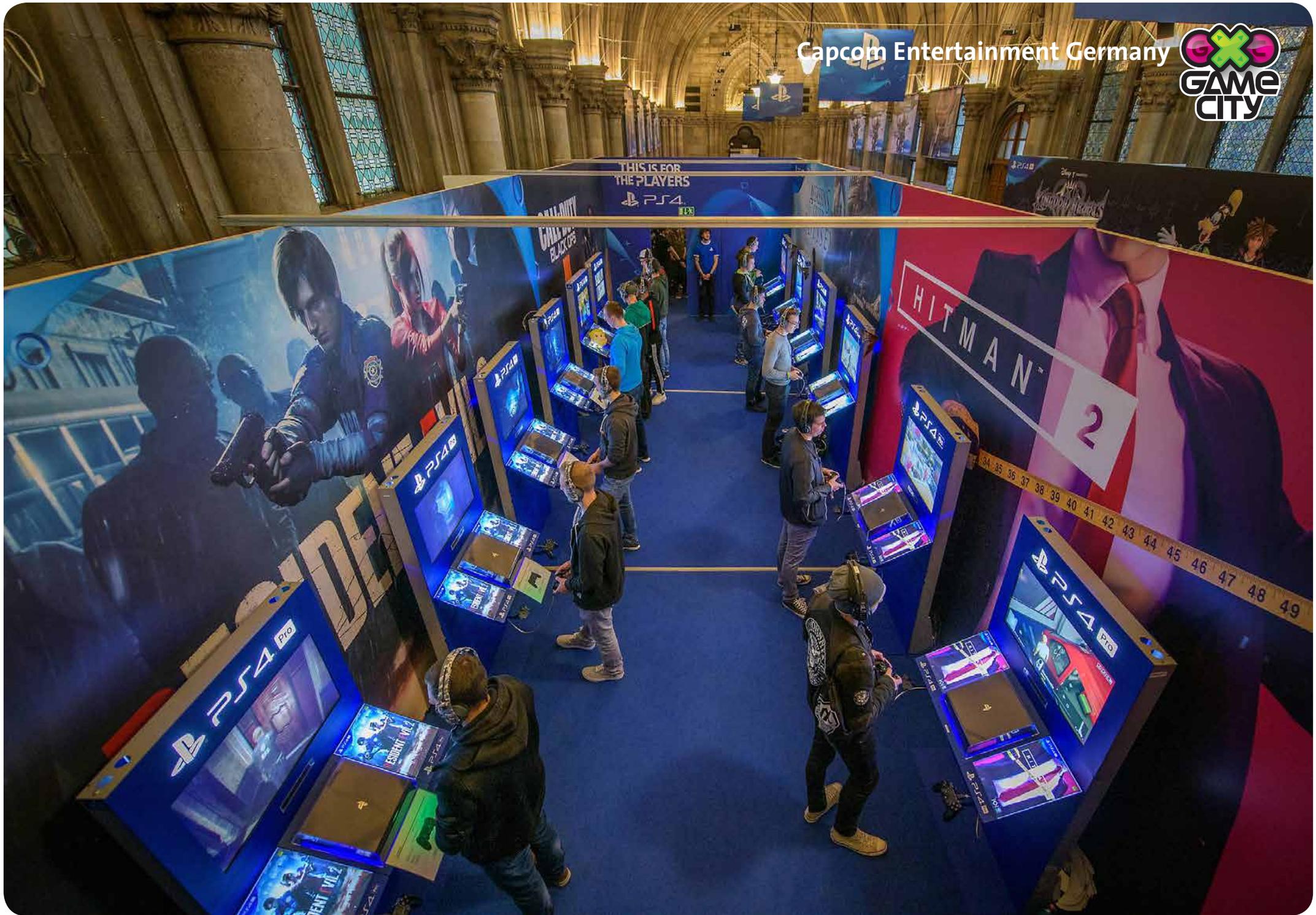
BEE  
EADY



BUPP – Bundesstelle für die  
Positivprädikatisierung von  
digitalen Spielen



Capcom Entertainment Germany





QUAKE  
CHAMPIONS

SHADOWS HIDE ME







Dimensione Anime









eSports.at powered by UPC







FM4 Indie Area präsentiert von Saturn



FM4 Indie Area präsentiert von Saturn











Gastronomie



Burger Co

DAILY BILLY BURGERS  
DAILY BOSTONIA

wir vermieten, verkaufen

Foodtrucks - c

3 16 310

www.dailydeli

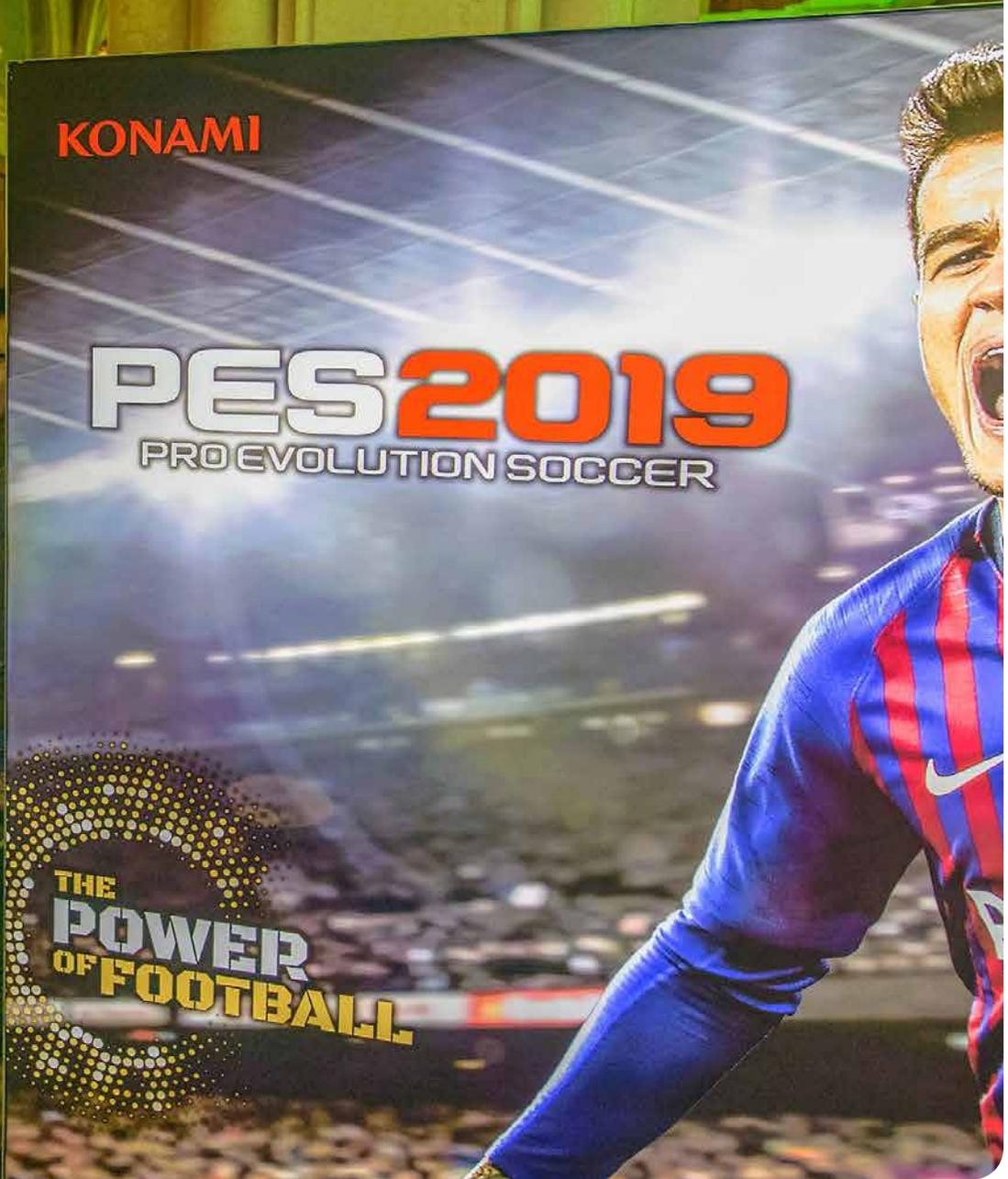
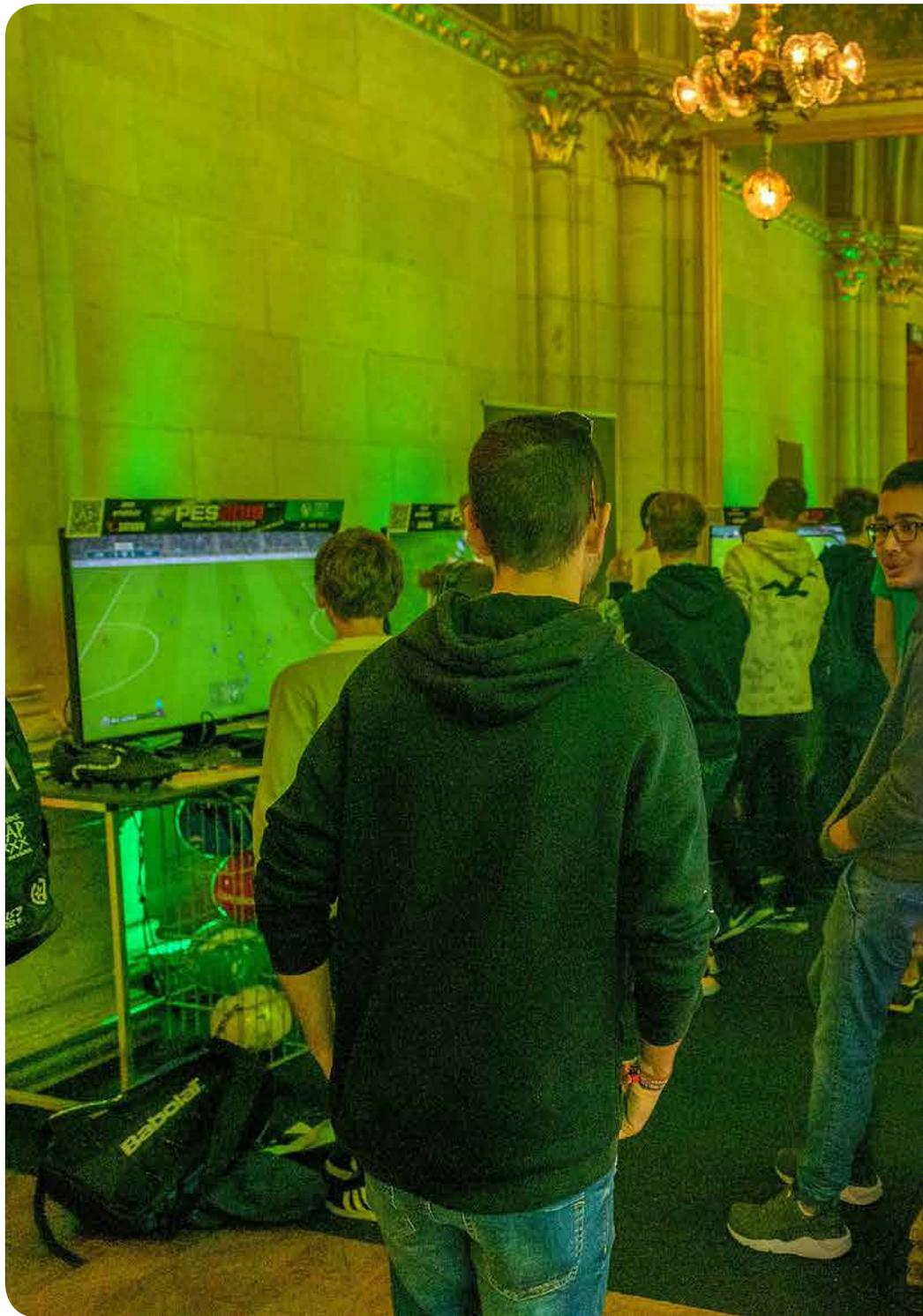






instinctive clothing & design







  
CITY4U.AT

EVENTS, SZENE  
PEOPLE & MO

vrei

Immer  
Dabei!

Krone  
at



MAXX Entertainment





**GAMECITY**

**Media Markt**

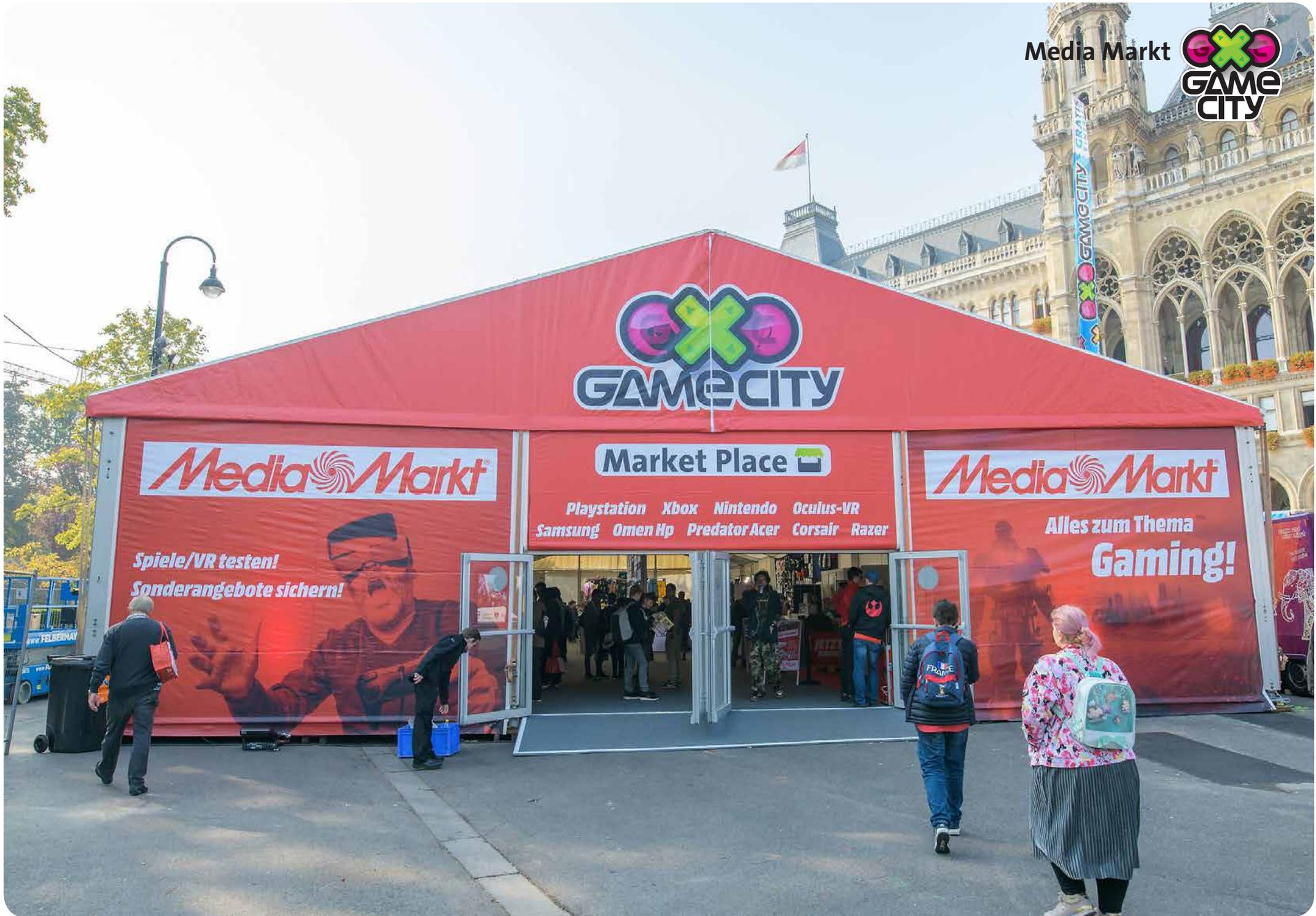
**Market Place** 

**Media Markt**

Playstation Xbox Nintendo Oculus-VR  
Samsung Omen Hp Predator Acer Corsair Razer

*Spiele/VR testen!  
Sonderangebote sichern!*

Alles zum Thema  
**Gaming!**







Next Level Racing



STMASTER  
next level  
RACING

...A WINDOWS 10

FORZA  
HORIZON 4

ESZEITEN  
NDERN













paysafecard

ONLINE FÜR DIE BESTEN  
GAMES BEZAHLEN!

paysafecard

ONLINE FÜR DIE BESTEN  
GAMES BEZAHLEN!

paysafecard

ONLINE FÜR DIE BESTEN  
GAMES BEZAHLEN!

paysafecard

 paysafecard

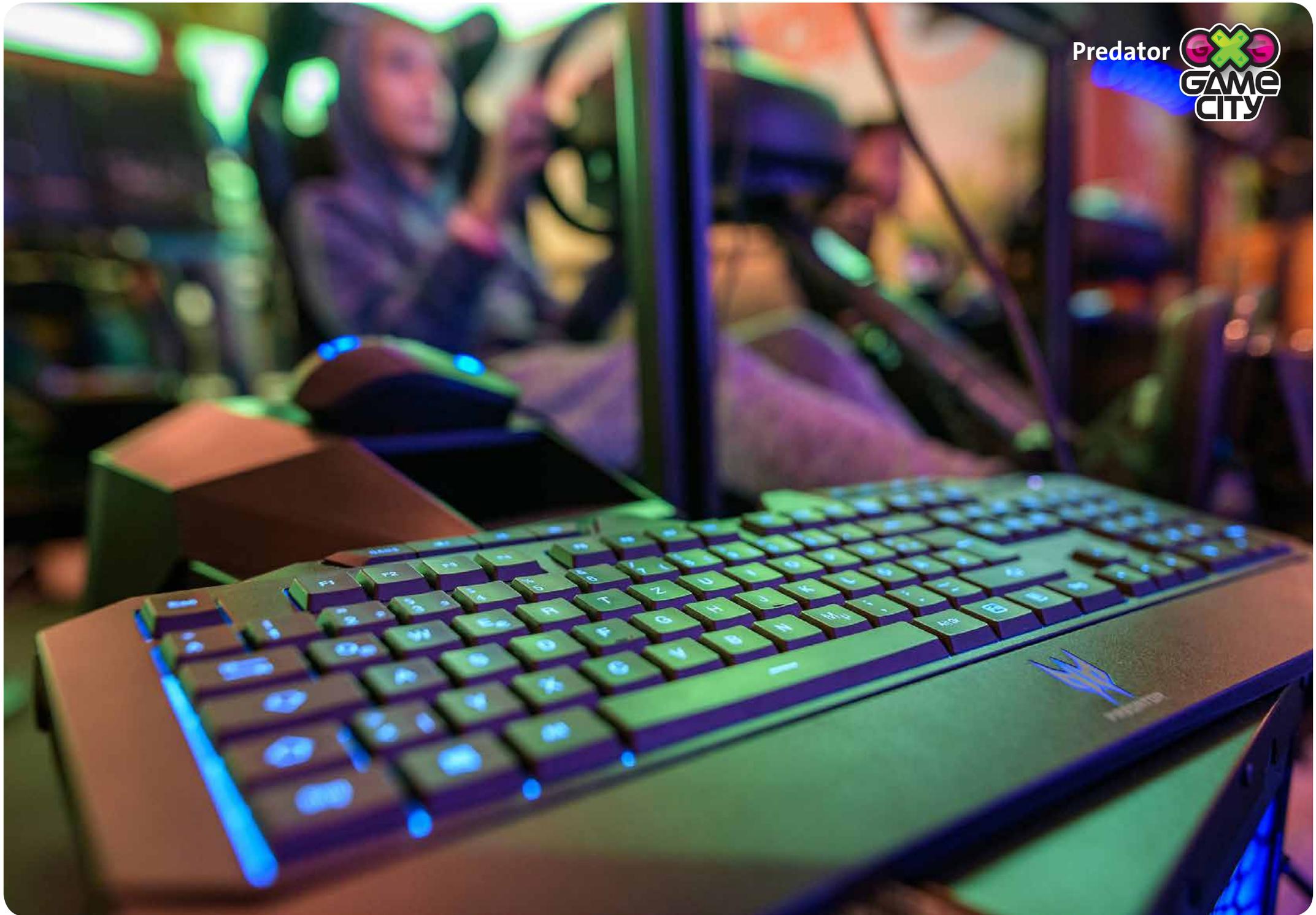




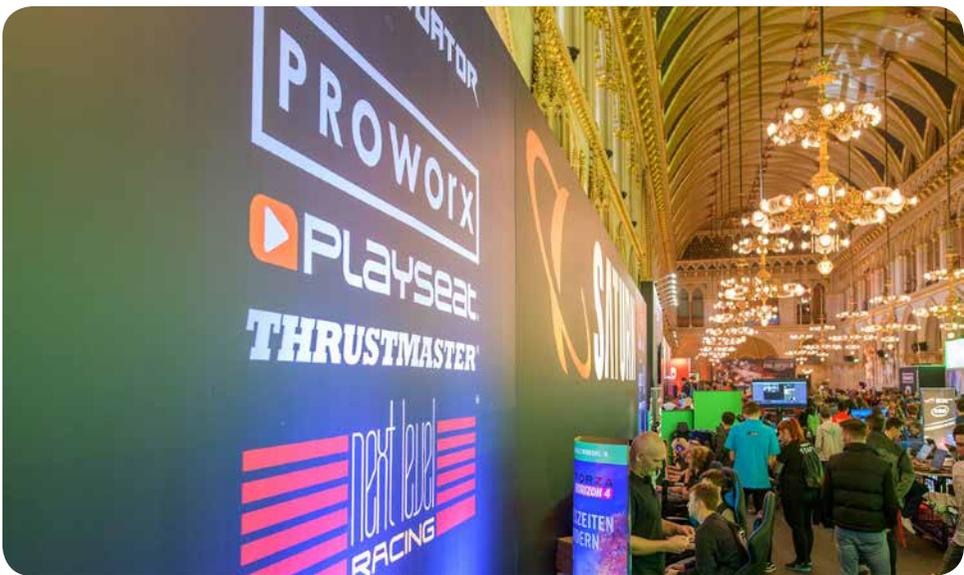














**GAME CITY Guide**

1. **Map**

2. **PlayStation 4 PRO 500 Mobile Limited Edition**

SEIT 1919.

RAUCH

**RAUCH**

**RAUCH EISTEE**

**LIFE IS TASTE**

JETZT MITMACHEN & EINE VERANSTALTUNG 4 GEWINNEN.

ALLE INFOS AUF







  
**Red Bull**  
**ESCAPE REIM**  
WORLD CHAMPIONSHIP

REDBULLMINDGAMERS.COM  
#REDBULLMINDGAMERS

CHECK IN

Bestzeit  
Red Bull Mind Gamers Welt  
Quali

WIELS  
WELCHT



S4G School for Games



# TRAUMJOB SPIELENTWICKLER?

The booth features three vertical panels. The left panel displays a grid of character concept art sketches. The middle panel shows a woman sitting at a desk with a computer monitor displaying a game scene. The right panel features a character model of a warrior in a dark, futuristic suit holding a long staff. Each panel has the S4G logo at the top.

A curved white counter with a wooden top. The front of the counter features the large S4G logo and the text 'SCHOOL FOR GAMES' below it. Several brochures are scattered on the counter surface.

A silver metal brochure rack with four shelves, holding several colorful brochures or magazines.







Saturn  
**GAME CITY**

GAME CITY  
www.game-city.nl

ATOM BUNYEVICZ  
**THE DIVISION 2**

PROMOTIX  
WORLDWIDE  
SATURN  
REPUBLIC OF GAMERS  
CORSAIR  
A Division of CORSAIR  
elgato  
DXRACER

OMNIA  
intel

BARBOSKA  
DRUNK  
ON SWANSA



Square Enix

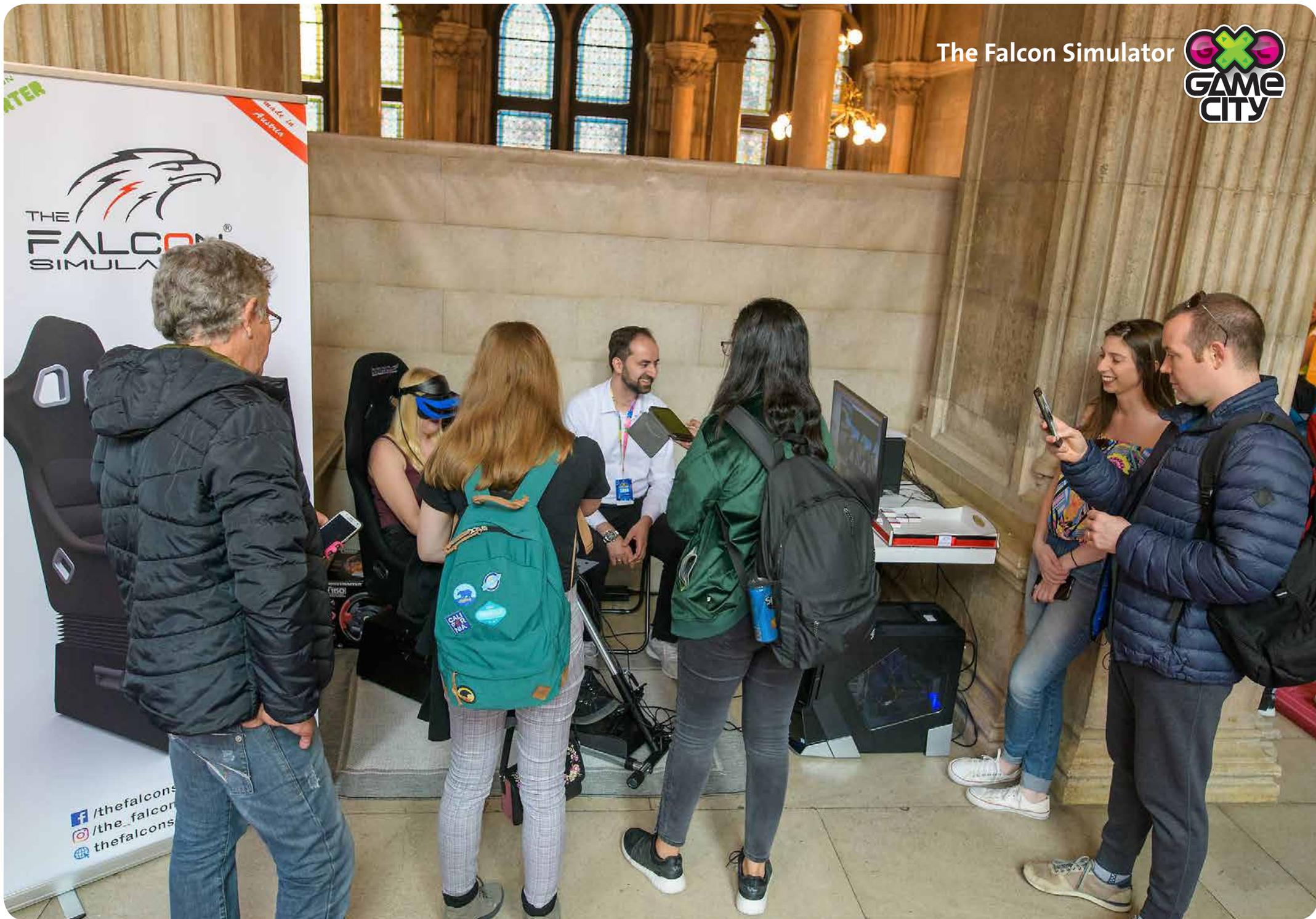


FIGHT FOR YOUR VICTORY!  
**FINAL FANTASY XIV**  
ONLINE

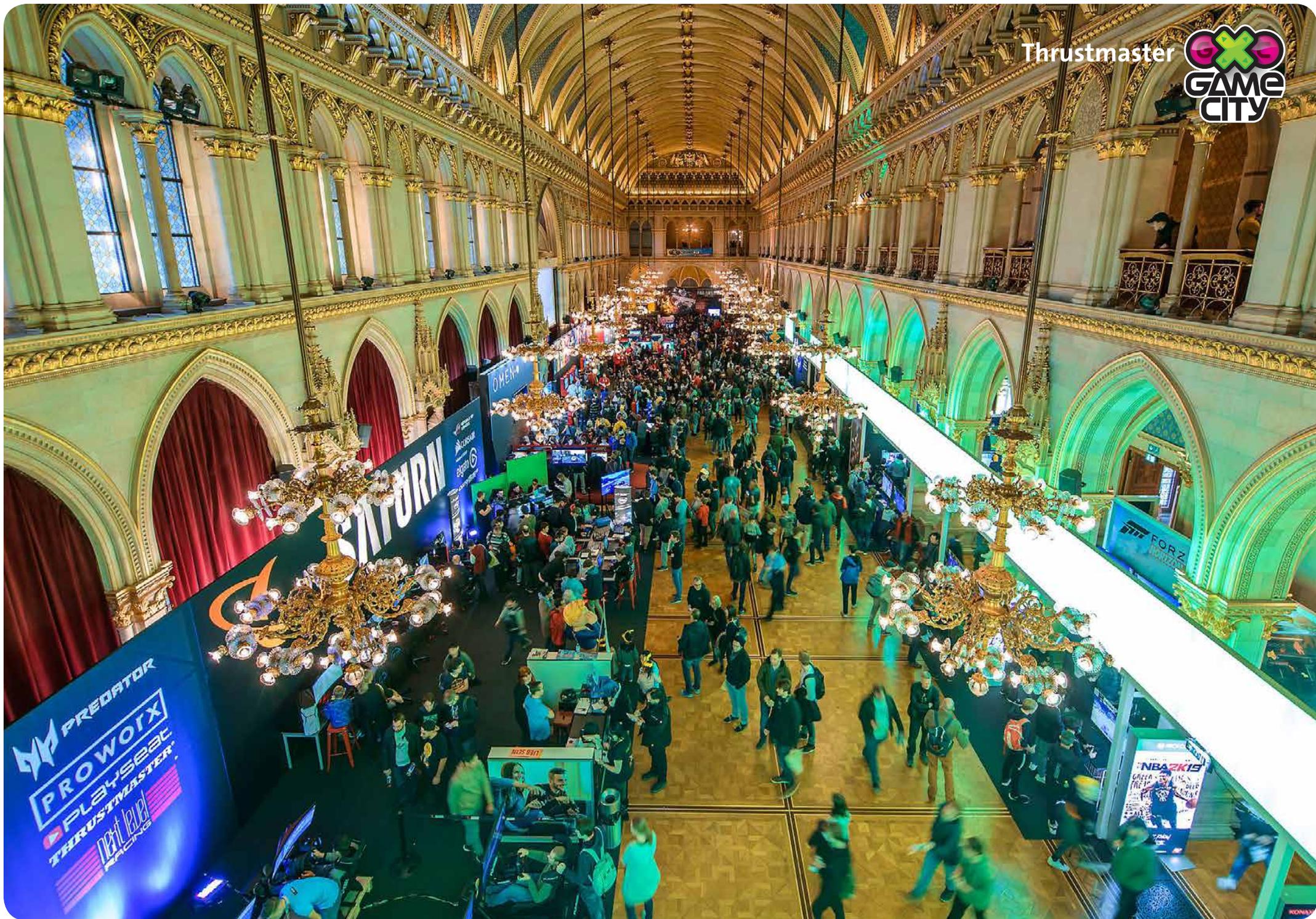








Thrustmaster









Wargaming Europe SAS









wienXtra







 XBOX

 XBOX

 XBOX

FORZA  
HORIZON 4

 XBOX  
GRAND UNTOOTHING  
NBA 2K19  
GREEK FRODO  
THE WAY ONLY YOUR LIFE



Z-Zero – Merch in Dice



Zeig Rückgrat



Nimm deine Schmerzen ernst!

Zeig Rückgrat

...und mach den [www.rueckencheck.at](http://www.rueckencheck.at)

Eine gemeinsame Initiative zur Aufklärung von chronisch entzündlichem Rückenschmerz von

abbvie

ATH/US/1601/26-3002/2016

Nimm deine Schmerzen ernst!

Zeig Rückgrat

...und mach den [www.rueckencheck.at](http://www.rueckencheck.at)

Eine gemeinsame Initiative zur Aufklärung von chronisch entzündlichem Rückenschmerz von

abbvie

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

Woman sitting at a table with a laptop.

Empty high-top table.

Nimm deine Schmerzen ernst!

Zeig Rückgrat

...und mach den [www.rueckencheck.at](http://www.rueckencheck.at)

Eine gemeinsame Initiative zur Aufklärung von chronisch entzündlichem Rückenschmerz von

abbvie

ATH/US/1601/26-3002/2016

ZOWIE a brand by BenQ



**Rund 81.000**  
Besucher\_innen 2018

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

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



A white silhouette of a city skyline with a Ferris wheel on the left, set against a background of diagonal stripes in shades of pink, orange, and yellow.

**Save the date!**  
**18. bis 20.**  
**Oktober**  
**2019**

**13 JAHRE**

A large, stylized version of the GOXG GAME CITY logo, featuring a green and yellow 'X' with directional arrows, 'GOXG' in pink circles, and 'GAME CITY' in black text below.



**GAME CITY Team**



**Wir bedanken uns für das tolle  
Teamwork und freuen uns auf  
die GAME CITY 2019!**



## KONTAKTE

### **Bernadette Pensch**

Verein wienXtra – Veranstalter  
Projektleitung  
bernadette.pensch@wienXtra.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  
mr@miceandmen.at  
ts@miceandmen.at  
+43-1-2051 085 342

### **Stefan Baloh**

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

### **Gerhard Pölsterl**

**Herbert Rosenstingl**  
Fachtagung  
bupp@bka.gv.at

### **Julia Hosch & Mitra Vidic**

currycom communications  
+43-1-59950  
game-city@currycom.com

### **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 2019 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