



# **Pitch Level Up: Mit Expert\*innen-Feedback und Vorträgen zum perfekten Games-Pitch**

Hamburg, 19. April 2022:

Das vielversprechende Konzept für das nächste Game steht, vielleicht bereits ein erster Prototyp. Doch ein entscheidender Schritt steht für viele Gaming-Start-ups und Gründer\*innen noch vor einem begehrten Publishing-Vertrag, einer Förderzusage für die weitere Entwicklung oder einer Finanzspritze durch Investoren: Der Pitch. Am 3. Mai 2022 dreht sich beim Event „Pitch Level Up“ der Standortinitiative Gamecity Hamburg alles darum, wie Entwickler\*innen sich und ihre Projekte überzeugend präsentieren. Teilnehmende Teams bekommen in individuellen Sessions mit erfahrenen Games-Expert\*innen wertvolles Feedback aus unterschiedlichen Perspektiven auf ihre Pitches. Zusätzlich wird es ein umfangreiches Vortragsprogramm zu Pitching, Publishersuche und Vertragsgestaltung geben. Die Veranstaltung ist offen für Teams aus Hamburg und darüber hinaus.

„Teams fehlt es oft an ehrlichem Feedback auf ihren Pitch. Der Pitch Level Up schafft einen ‚Safe Space‘ für konstruktive Ratschläge, wie das eigene Projekt Partnern überzeugend und mit den notwendigen Informationen präsentiert werden kann. Die Pitches können vor Expert\*innen getestet werden– ganz ohne befürchten zu müssen, sich zukünftige Chancen zu verbauen. Dazu gibt es thematisch passende Vorträge, so können die Teilnehmer\*innen entscheidende Schritte auf dem Weg zur erfolgreichen Vermarktung ihrer Spiele an nur einem Tag machen“, erklärt Dennis Schoubye, Leiter von Gamecity Hamburg, das Konzept der Veranstaltung.

## **Expert\*innen-Feedback aus unterschiedlichen Perspektiven**

Für die Feedbackgespräche stehen erfahrene Expert\*innen aus unterschiedlichen Bereichen zur Verfügung, um den Teams zu ermöglichen, ihre Pitches für verschiedene Adressaten zu optimieren und eine Bandbreite an Feedback einzuholen. Teilnehmende können bis zu drei Feedbackgespräche mit Expert\*innen ihrer Wahl anfragen:

**Nina Müller** (Head of Publishing beim Hamburger Studio und Publisher Goodgame Studios)

**Jan Theysen** (Gründer, CEO und Creative Director beim Indie-Studio KING Art)

**André Bernhardt** (Berater für Indie Studios bei Indie Advisor & Company)

**Jörg Luibl** (freiberuflicher Gamesjournalist, u.a. Chefredakteur von Spielvertiefung)

**Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0  
F +49 40 87 97 986-20  
[kreativgesellschaft.org](http://kreativgesellschaft.org)



**Valentina Birke** (Projektleiterin des weltweit größten Messe-Gemeinschaftsstand für Indie-Studios Indie Arena Booth bei Super Crowd Entertainment)

**Helge Peglow** (Head of Producing beim Publisher Assemble Entertainment)

**Søren Lass** (auf die Gamesindustrie spezialisierter Business Development Consultant)

**Dennis Schoubye** (Leiter Gamecity Hamburg und Mitglied des Vergabegremiums für die Gamecity Hamburg Prototypenförderung)

Details zum Vortragsprogramm und Speaker\*innen sind zu finden auf <https://www.gamecity-hamburg.de/events/pitch-level-up/>.

### **Anmeldung für individuelle Feedbacksessions bis 26. April**

Entwickler\*innen, Gründer\*innen und Studios aus Hamburg und darüber hinaus können sich bis zum 26. April für den Pitch Level Up anmelden. Die Tickets kosten 5 Euro und enthalten die Teilnahme an bis zu drei Feedback-Sessions, das Vortragsprogramm, Snacks und Getränke: <https://gamecity-pitch-level-up.eventbrite.de/?aff=pm>

Wer nur am Vortragsprogramm teilnehmen möchte, kann sich bis zum 03. Mai Tickets auf demselben Weg sichern.

Veranstaltungsort ist der Cross-Community-Space „Hamburger Ding“ auf der Reeperbahn (Nobistor 16, 22767 Hamburg).

### **Passgenaue Förderung für Gründer\*innen im Games Lift Inkubator**

Gamecity Hamburg unterstützt Entwickler\*innen, Teams und Gründer\*innen im Gamesbereich außerdem mit dem Inkubatorprogramm „Games Lift“ dabei, die ersten Meilensteine bei der Entwicklung von Videospielen mit hohem Marktpotenzial zu meistern. Pro Jahr erhalten fünf teilnehmende Teams aus Hamburg eine Anschubfinanzierung von 15.000 Euro, ein Coaching-, Mentoring- und Workshop-Programm mit internationalen Expert\*innen, sowie Plätze in einem Co-Working-Space. Die Bewerbungsphase für den Games Lift Inkubator 2022 startet am 9. Mai.

Mehr Informationen zum Programm sind zu finden auf: <https://www.gamecity-hamburg.de/inkubator/>



**Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:**

Amanda Förtsch

Projektmanagerin

T +49 40 23 72 435- 76

[amanda.foertsch@gamecity-hamburg.de](mailto:amanda.foertsch@gamecity-hamburg.de)

---

**Über Gamecity Hamburg**

Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. Ziel ist es die Rahmenbedingungen für die Unternehmen und Gründer\*innen der Wertschöpfungskette „Games“ am Standort zu verbessern, sie bei ihrer Weiterentwicklung zu fördern und Hamburg in der öffentlichen Wahrnehmung als einen der führenden Games-Standorte in Deutschland zu verankern. Gamecity Hamburg ist Anlaufstelle für die Hamburger Spieleförderung sowie den Games Lift Inkubator und entwickelt darüber hinaus in enger Kooperation mit der Spielebranche bedarfsgerechte Programme, Events und Services, um die lokalen Akteur\*innen zu stärken. Gleichzeitig wird der Wissensaustausch innerhalb der Branche und mit anderen Industrien gefördert. Die Nachwuchsförderung, die Entwicklung neuer Formate, die das starke Netzwerk an Spieleunternehmen in der Stadt aktivieren, und die Internationalisierung stehen im Fokus der Tätigkeit der Standortinitiative. Gamecity Hamburg ist Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

**Über die Hamburg Kreativ Gesellschaft**

Seit ihrer Gründung 2010 versteht sich die Hamburg Kreativ Gesellschaft als zentrale Anlaufstelle für alle Akteur\*innen der Hamburger Kreativwirtschaft aus den elf Teilmärkten Architektur, Bildende Kunst, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games, Theater/Tanz, Werbung. Sie unterstützt Kreativschaffende mit zeitgemäßen Angeboten und fördert Innovation im Rahmen des Projektes „Cross-Innovation Hub“. Seit 2017 ist sie zudem Trägerin der branchenspezifischen Initiativen Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum Hamburg.