



20 Jahre Gamecity Hamburg, 4. Jahr Games Lift: Die Bewerbungsphase für das Inkubatorprogramm für Spieleentwickler*innen ist gestartet

Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 02. Mai 2023: Die Standortinitiative Gamecity Hamburg startet die Bewerbungsphase für den Games Lift Inkubator 2023. Entwickler*innen und Gaming-Start-ups können sich bis zum 20. Juni bis 23:59 Uhr auf www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/ für das in Deutschland einzigartige Förderprogramm für Spieleentwickler*innen bewerben. Fünf Teams erhalten finanzielle Förderung in Höhe von 15.000 Euro, ein umfassendes Workshop-Programm, Möglichkeit zum Austausch im neuen Innovationsraum der Hamburg Kreativ Gesellschaft in der HafenCity sowie Zugang zum Games Lift Network mit Expert*innen der internationalen Games-Branche. Nach der dreimonatigen Workshop-Phase werden die Teams bis zum September 2024 mit individuellem Mentoring aktiv bei der Entwicklung ihrer Projekte unterstützt. Ein Überblick über das Angebot von Games Lift in nur 30 Sekunden gibt dieser Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=WcitJbyik8g>

Seit 2020 unterstützte Gamecity Hamburg bereits insgesamt 15 Start-ups und Entwickler*innen-Teams im Games Lift Inkubator bei der Entwicklung digitaler Spiele.

„In unserem Games Lift Inkubator arbeiten wir in Phase 1 gemeinsam mit unseren Teams und Mentor*innen intensiv an der strategischen Ausrichtung der Projekte. Gleichzeitig ist es uns wichtig, die Teams langfristig zu unterstützen. Viele Fragen stellen sich den Teams erst in der weiteren Entwicklung ihrer Projekte. Daher intensivieren wir in diesem Jahr die Betreuung der Teams nach der dreimonatigen Workshop-Phase durch regelmäßige Treffen und zusätzliches Mentoring, das sich ganz nach ihren individuellen Herausforderungen richtet,“ erläutert Margarete Schneider, Projektmanagerin bei Gamecity Hamburg.

Der Ablauf des Programms

Bis zum 20. Juni können sich alle Bewerber*innen aus Hamburg oder Teams mit dem Plan, nach Hamburg zu ziehen, für den Games Lift Inkubator 2023 bewerben. Die vielversprechendsten Bewerber*innen werden vom



Vergabegremium zu einem Online-Pitch eingeladen und anschließend fünf Teams in den Inkubator aufgenommen.

Die Workshop-Phase des Förderprogramms beginnt am 11. September und endet mit der Abschlussveranstaltung Anfang Dezember. Im Anschluss an die Graduation unterstützt Gamecity Hamburg die Teams in Phase 2 bis zum September 2024 mit zusätzlichen Treffen und individuellem Coaching durch Mentor*innen sowie eine auf Indie Games spezialisierte PR-Agentur.

Neuigkeiten zum Mentor*innen-Programm und Neuzugang im Vergabegremium

Ausgewählte Mentor*innen werden ab diesem Jahr noch intensiver mit den Teams zusammenarbeiten und sie über den gesamten Inkubator-Zeitraum hinweg direkt und ihren Bedarfen entsprechend unterstützen; unter ihnen **Manny Hachey** (COO THREAKS), **Björn Bergstein** (Coach & Consultant für Management und Leadership), **Daniel Marx** (CEO & Game Director Osmotic Studios) und **Steffen Rühl** (Experte für digitale und analoge Spieleindustrie). In regelmäßigen, individuellen Mentoring-Sessions werden sie die Teams und ihre Projektfortschritte beraten.

Ergänzend wird den teilnehmenden Teams auch in diesem Jahr das Games Lift Network mit seinen über 30 Expert*innen aus allen Bereichen der Branche bei konkreten Fragestellungen zu Themen aus allen Bereichen der Entwicklung und Vermarktung von digitalen Spielen zur Seite stehen.

Neu dabei im Vergabegremium ist **Heiko Gogolin**, Managing Director bei Rocket Beans Entertainment, der das Gremium mit seiner langjährigen Erfahrung bei Rocket Beans und als Games-Journalist ergänzt.

Das Vergabegremium

Das Vergabegremium bestehend aus Expert*innen der lokalen Games-Branche sowie Vertreter*innen von Gamecity Hamburg und der Behörde für Kultur und Medien entscheidet, welche Bewerber*innen in den Games Lift Inkubator 2023 aufgenommen werden:

2023 wird Heiko Gogolin Teil des Vergabegremiums. Er ist Managing Director bei Rocket Beans Entertainment, bekannt für ihre beliebten Gaming-Shows und Livestreams rund um Popkultur, Gaming, und Unterhaltung. Darüber hinaus bringt er Erfahrung als Chefredakteur des Gameskultur-Magazins „GEE“ und Leitung der TV-Sendung „Reload“ mit ein.



Weitere Expert*innen des Vergabegremiums: **Mareike Ottrand** (Professorin für interaktive Illustration an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg und Mitgründerin Studio Fizbin), **Ole Schaper** (Managing Director The Sandbox Hamburg (Svipex GmbH), **Jens Unrau** (Abteilungsleiter für Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg) und **Amanda Förtsch** (Projektmanagerin bei Gamecity Hamburg).

Info-Veranstaltung „Games Lift Insights“ am 16. Mai

Für Interessierte gibt die Online-Veranstaltung „Games Lift Insights“ am 16. Mai um 16:30 Uhr einen ersten Einblick, was die teilnehmenden Teams im Workshop-Programm des Inkubators erwartet. **Cassia Curran**, Strategie- und Business Development Beraterin für Indie-Games und Teil des Games Lift Networks, gibt eine Einführung in Marktanalysen für Indie-Games. Ergänzend wird das Gamecity Team über Games Lift sowie das Bewerbungsverfahren informieren und steht für Fragen zur Verfügung.

Mehr Informationen und Anmeldung zum Event:
<https://www.eventbrite.de/e/games-lift-insights-basic-market-analysis-for-indies-tickets-623470646487>

Alle weiteren Informationen zum Games Lift Inkubator sind zu finden auf:
www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/

Fotos zur redaktionellen Verwendung

Foto 1 von Selim Sudheimer

Foto 2 von Oliver Reetz

Collage von Gamecity Hamburg

Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Anna Jäger
Gamecity Hamburg
PR Managerin
T +49 – 40 – 23 72 435 78
anna.jaeger@gamecity-hamburg.de

Über Gamecity Hamburg



Gamecity Hamburg unterstützt, vernetzt und macht den Spielestandort Hamburg über Deutschland hinaus sichtbar. Gegründet im Jahr 2003 ist Gamecity Hamburg die am längsten bestehende öffentliche Fördereinrichtung für die Gamesbranche auf Landesebene in Deutschland und feiert in diesem Jahr ihr 20-jähriges Jubiläum. 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 Initiative Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum Hamburg.