Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

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

Gamecity Hamburg fördert im 20. Jubiläumsjahr 6 Prototypen digitaler Spiele mit 410.000 Euro

Hamburg, den 10. Mai 2023: In der Förderrunde 2023 unterstützt Gamecity Hamburg im Rahmen der Prototypenförderung sechs Games-Projekte mit insgesamt 410.000 Euro. Diese Anschubfinanzierung für Unternehmen und Start-ups mit Sitz in Hamburg ermöglicht die Entwicklung von Prototypen digitaler Spiele mit hohem Marktpotential. Unter den Förderempfänger*innen sind drei Start-ups, die zuvor erfolgreich den Games Lift Inkubator von Gamecity Hamburg durchlaufen haben. Bis zum 20. Juni läuft die Bewerbungsphase für das Inkubatorprogramm für Game Devs: https://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/

Erneut zeigte sich das Vergabegremium von der hohen Qualität der eingereichten Projekte begeistert und entschloss sich, das für die Prototypenförderung 2023 zur Verfügung stehende Förderbudget auszuschöpfen. Die Bewerbungsphase für die nächste Förderrunde wird daher im Frühjahr 2024 starten. Inklusive dieser fünften Förderrunde seit 2020 wurde im Rahmen der Prototypenförderung die Entwicklung von insgesamt 27 Prototypen mit 1.536.000 Euro unterstützt.

„Die eingereichten Bewerbungen zeigen die positiven Effekte unserer weiteren Förderprogramme und Angebote zur Professionalisierung. Drei Teams der in dieser Runde geförderten Projekte haben bereits erfolgreich unser Games Lift Inkubatorprogramm absolviert. Neben neugegründeten Unternehmen sind auch erfahrene Studios unter den Förderempfänger*innen. Das zeigt einmal mehr die Vielseitigkeit und das Potential des Games-Standortes Hamburg," kommentiert Dennis Schoubye, Leiter von Gamecity Hamburg.

Die geförderten Projekte 2023

- **METACORE** von **Amberdive Interactive – 80.000 €**
- **Project Renaissance** von **Tiny Roar – 80.000 €**
- **Reddie - ReRun of Reality** von **Curvature Games – 80.000 €**
- **Light of Atlantis** von **DrownTown – 70.000 €**
- **Stack 'Em Up** von **Godcomplex Games – 70.000 €**
- **How to Find Friends** von **Beardshaker Games – 30.000 €**

METACORE – Amberdive Interactive

Amberdive Interactive haben ihren Co-op Shooter METACORE im Rahmen des Games Lift Inkubators 2022 weiterentwickelt. Mit bis zu drei Teammitgliedern kämpfen sich die Spieler*innen auf einem fremden Planeten durch Ruinen und verteidigen sich gegen maschinelle Wächter. Die besondere Spielmechanik dabei sind die vielfältig einsetzbaren Cores, kleine Hightech-Kugeln, in welche sich die Spieler*innen verwandeln können und die viele Einsatzmöglichkeiten für Teamplay eröffnen.

Project Renaissance - Tiny Roar

In diesem Point-and-Click Adventure des etablierten Indie Studios Tiny Roar (u.a. Wanderlust, XEL, Bomb Bots Arena) schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle von Joy, die sich auf den Pfad der Selbsterkenntnis begibt, nachdem ein Baby sprichwörtlich in ihre Hütte fällt. Tiny Roar planen mit Project Renaissance sowohl Genre-Fans als auch diejenigen mit viel Humor und guten Ideen abzuholen, die Adventures bislang gemieden haben.

Reddie - ReRun of Reality - Curvature Games

Curvature Games lassen die Spieler*innen in diesem innovativen Mixed-Reality-Adventure als Charakter „Reddie" verschiedene Experimente durchführen und immersiv erfahren. Sie müssen dabei immer wieder die Dimensionen und Realitäten wechseln, um die Lösung zu finden. Durch die Verwendung von Mixed Reality interagieren die Spieler*innen darüber hinaus mit der realen Umgebung.

Light of Atlantis – DrownTown

In diesem 2D-Puzzle-Metroidvania-Spiel mit Jump 'n' Run-Elementen kontrollieren die Spieler*innen nicht den liebevoll gezeichneten Roboter-Charakter in der Unterwasserwelt von Atlantis, sondern das Element „Wasser", um Puzzle zu lösen und Level zu bestehen.

Stack 'Em Up - Godcomplex Games

Bis zu vier Spieler*innen treten in diesem verrückten Multiplayer Party-Game gegeneinander an. Die Spieler*innen saugen niedliche „Slime-Pakete" ebenso ein wie die Mitspieler*innen. So entstehen die sogenannten „Stacks", die zu unfreiwilligem Teamwork führen. Godcomplex Games hat den Games Lift Inkubator 2022 genutzt, um an der Spielidee zu feilen.

How to Find Friends - Beardshaker Games

How to Find Friends ist ein cozy Wimmelbildspiel, in dem die Spieler*innen außergewöhnliche Wesen in großflächigen Mustern finden müssen. Die

Protagonist*innen Hexe & Eulchen helfen dabei und erzählen den Spieler*innen nebenher die zauberhaften Hintergrundgeschichten der wundersamen Wesen.

Alle ausführlichen Informationen zu den Teams und Spielen sind zu finden unter:

https://gamecity-hamburg.de/de/foerderung/#Gefrderte_Projekte_2023

Vom 3. März bis zum 5. April hatten sich insgesamt 24 Entwickler*innen, Start-ups und Unternehmen aus Hamburg für die Prototypenförderung von Gamecity Hamburg beworben.

Die Auswahl traf ein Vergabegremium, bestehend aus den Hamburger Branchen-Expert*innen Nina Müller (Head of Publishing, Goodgame Studios), Jonas Hüsges (Publishing Director, Daedalic Entertainment), Valentina Birke (Head of Project, Indie Arena Booth/ Super Crowd Entertainment), Jens Unrau (Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg) und Dennis Schoubye (Leiter Gamecity Hamburg)

Alle Informationen zur Prototypenförderung in Hamburg: www.gamecity-hamburg.de/de/foerderung/.

Die nächste Bewerbungsphase für die Prototypenförderung startet im **Frühjahr 2024.**

Weitere Fördermöglichkeiten durch Gamecity Hamburg

Neben der Prototypenförderung organisiert Gamecity Hamburg jährlich das Games Lift Inkubator-Programm für alle Entwickler*innen, Teams und Start-ups aus der Hamburger Gamesbranche, unabhängig vom Status ihres Games-Projektes. Pro Jahr werden im Games Lift Inkubator fünf Teams mit 15.000 Euro und einem umfassenden Coaching- und Mentoring- und Workshop-Programm durch erfahrene internationale Expert*innen aus der Gamesbranche unterstützt. Begleitend erhalten die Teams über ein Jahr hinweg Support durch individuelles Mentoring, um an ihren Spielen und Projektideen zu arbeiten und diese weiterzuentwickeln..

Aktuell können sich Teams und Entwickler*innen bis zum 20. Juni für den Games Lift Inkubator bewerben.

Alle Informationen dazu sind zu finden auf: www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/bewerbung/

Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

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.