



## **Games Lift: Das sind die fünf Teams für Hamburgs Inkubator für Spieleentwickler\*innen in 2023**

**Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

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

Hamburg, den 17. Juli: Fünf Teams haben das Games Lift Vergabegremium vom Potential ihrer Games-Projekte überzeugt. Am 11. September startet für sie der Games Lift Inkubator als in Deutschland einzigartiges Förderprogramm, das die Teams mit einem einjährigen Workshop- und Mentoring-Programm mit internationalen Branchenexpert\*innen und 15.000 Euro finanzieller Förderung voranbringt, sowie Raum für Zusammenarbeit und Austausch mit den anderen teilnehmenden Teams bietet. Mehr als 30 Expert\*innen für Game Design, Produktentwicklung, Pitching, Business Development, Pressearbeit und Marketing aus dem Games Lift Network teilen ihre Erfahrung mit den Teams, um den Games-Projekten professionelle Starthilfe zu geben. Der Games Lift Inkubator wird durch Gamecity Hamburg im Auftrag der Freien und Hansestadt Hamburg organisiert und durchgeführt.

Für den vierten Games Lift Inkubator bewarben sich insgesamt 24 Teams und Solo-Entwickler\*innen. Die Entscheidung über die fünf teilnehmenden Teams traf das Vergabegremium, bestehend aus Mareike Ottrand (Professorin für interaktive Illustration und Spiele / HAW Hamburg) Ole Schaper (Managing Director The Sandbox Hamburg (Svipier GmbH)), Heiko Gogolin (Managing Director Rocket Beans Entertainment) und Amanda Förtsch (Projekt Managerin Gamecity Hamburg).

Ole Schaper zur Entscheidung des Vergabegremiums: „Mit jedem Jahr Games Lift Inkubator bewerben sich mehr talentierte Teams mit spannenden Projekten. Die Leidenschaft und das Engagement der Entwickler\*innen beeindruckt mich immer wieder aufs Neue. Die Hamburger Hochschulen, aber auch die überaus lebendige Indie-Szene in der Stadt sorgen dafür, dass der stete Strom an Kreativität nicht abreißt.“

### **Die fünf Projekte und Teams im Games Lift Inkubator 2023:**

- Chaos Royale von Monodot
- Dottobea von Dottobea
- Journey Beyond the Edge of the World von Markus Koepke
- Map Map – A Game about Maps von Kopfkino Games
- We the Valarii von Backpack Games



**Chaos Royale** von Monodot ist ein Free-to-Play Battle Royale Game mit Shooting-Mechanik und verrückten, fantastischen Charakteren. Verschiedene Waffenkombinationen und eine Verbesserung der eigenen Schusskraft verwandeln die Matches für 16 bis 32 Spieler\*innen in rasante Feuergefechte.

Das Team **hinter Dottobea** hat sich über die HAW Hamburg zusammengefunden und entwickelt ein klassisches Point-and-Click Adventure, in dem Spieler\*innen durch das Verändern der Stimmung knifflige Rätsel lösen. Je mehr Rätsel die Spieler\*innen lösen, desto mehr neue Items können sie finden, mit denen sie die Handlung beeinflussen und in das nächste Kapitel der einfühlsamen Geschichte voranschreiten können.

**Journey Beyond the Edge of the World** von Markus Koepke ist ein musikalisches First-Person Adventure, dessen Geschichte durch fünf atmosphärische Musikstücke erzählt wird. Schauplatz der Handlung, die sich über drei Zeitebenen erstreckt, ist ein mysteriöses verlassenes Fischerboot, dessen Geschichte es zu ergründen gilt. Die Spielwelt im nostalgischen Low-Poly-Look birgt jede Menge kniffliger Rätsel.

**Map Map – A Game about Maps** von Kopfkino Games ist ein gemütliches Erkundungsspiel mit Rätselementen, bei dem die Atmosphäre einer entspannten Wanderung auf typische Landscape-Rätsel á la GeoGuessing trifft. Die einzigartige Kartographiermechanik sorgt dafür, dass die Spieler\*innen auf eine völlig neue Art und Weise mit der stimmungsvollen Spielwelt und ihren vielen Elementen interagieren können.

**We the Valarii** von Backpack Games ist ein unterhaltsamer Couch-Koop-Racer mit einem wortwörtlichen Spin, denn die einzigartige Bewegungsphysik wird über Rotation von Maus bzw. Stick erzeugt. Im Fokus steht nicht der Wettbewerb, sondern das gemeinschaftliche Überwinden von Hindernissen und Absolvieren von Boss-Kämpfen.

Weitere Informationen zu den Projekten auf <https://gamecity-hamburg.de/de/inkubator/>.

Das Inkubator-Programm geht mit umfangreichen Workshops, Mentoring-, und Coaching-Inhalten individuell auf die Bedürfnisse der Entwickler\*innen ein. So stehen Workshops und Mentoring-Sessions zu Projektmanagement, Marketing und Unternehmensgründung auf dem Plan.

Nach Abschluss des dreimonatigen Workshop-Programms von Phase 1 werden die Teams ihre Ergebnisse im Dezember 2023 einem breiten Publikum im Rahmen eines öffentlichen Abschluss-Pitches vorstellen. Im Anschluss beginnt Phase 2, die bis September 2024 läuft.



In dieser werden ausgewählte Mentor\*innen ab diesem Jahr noch intensiver mit den Teams zusammenarbeiten und sie über den gesamten Inkubator-Zeitraum hinweg direkt und ihren Bedarfen entsprechend unterstützen: **Manny Hachey** (COO THREAKS), **Björn Bergstein** (Coach & Consultant für Management und Leadership), **Daniel Marx** (CEO & Game Director Osmotic Studios), **Søren Lass** (Business Development Berater) 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 Branchen-Expert\*innen bei konkreten Fragestellungen zu Themen aus allen Bereichen der Entwicklung und Vermarktung von digitalen Spielen zur Seite stehen. Zusätzlich unterstützt die Teams eine auf Indie-Games spezialisierte PR-Agentur in der Kommunikation.

Du willst den Anmeldestart für den Games Lift Inkubator 2024 auf keinen Fall verpassen? Dann trage Dich in unsere Games Lift Mailing List unter <https://airtable.com/shrHJMH96v6fYe2yQ> ein.

### **Weitere Fördermöglichkeiten durch Gamecity Hamburg**

Neben dem Games Lift Inkubator unterstützt Gamecity Hamburg Entwickler\*innen und Games-Unternehmen aus Hamburg auch mit der Prototypenförderung für Hamburg. Pro Jahr stehen 400.000 Euro für Games-Projekte aus Hamburg zur Verfügung, von denen je Spiel bis zu 120.000 Euro beantragt werden können. Die nächste Bewerbungsrunde startet im Frühjahr 2024.

Alle Informationen zur Prototypenförderung sind unter <https://www.gamecity-hamburg.de/foerderung/> zu finden.

### **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](mailto: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 Initiativen Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum.