



# **Games Lift - der Inkubator für Spieleentwickler\*innen – von Gamecity Hamburg geht in die 5. Runde: Bewerbungsphase bis zum 10. Juni**

**Hamburg Kreativ  
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

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

Hamburg, 2. Mai 2024: Gamecity Hamburg startet die Bewerbungsphase für den Games Lift Inkubator 2024. Teams und Solo-Devs können sich vom 2. Mai bis zum 10. Juni auf [www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/](http://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, sowie Zugang zum Games Lift Network mit Expert\*innen der internationalen Games-Branche. Zusätzlich können die Teams ein Coaching-Budget in Höhe von 1.000 Euro abrufen. Nach der dreimonatigen Workshop-Phase werden die Teams bis August 2025 mit individuellem Mentoring bei der Entwicklung ihrer Projekte unterstützt und reisen gemeinsam zu einem internationalen Branchen-Event.

Seit 2020 unterstützte Gamecity Hamburg insgesamt 20 Start-ups und Entwickler\*innen-Teams im Games Lift Inkubator bei der Entwicklung digitaler Spiele. Zu den Absolvent\*innen des Programms gehören unter anderen Symmetry Break Studio, die beim Deutschen Computerspielpreis 2024 den Nachwuchspreis in der mit 50.000 Euro dotierten Kategorie „Bester Prototyp“ erhielten.

**Neue Diversity Checklist:** Wie es bereits seit der 1. Förderrunde 2024 für die Prototypenförderung verpflichtend ist, führt Gamecity Hamburg auch für Games Lift eine **Diversity Checklist** als Bestandteil des Bewerbungsprozesses ein. Die trägt zur Auseinandersetzung der Bewerber\*innen mit eigenen Strukturen und Prozessen bei der Entwicklung von Games-Projekte bei.

„Wir entwickeln das Games Lift Inkubatorprogramm mit jedem Jahr weiter. Um unsere Inkubator-Teams zukünftig noch besser in der Ansprache von Publishern und Endkonsument\*innen zu unterstützen, machen wir die gemeinsame Reise zu einem Branchenevent zum festen Bestandteil von Games Lift.“, erläutert **Margarete Schneider**, Projektmanagerin bei Gamecity Hamburg.

**Weitere Bestandteile des Games Lift-Angebots**



Indie-Entwickler\*innen, die in den Inkubator aufgenommen werden, erwartet eine einjährige Unterstützung in Form von Wissensvermittlung, der Bereitstellung von Ressourcen und ein starkes Netzwerk.

Konkret erhalten die Teilnehmenden:

- 15.000 Euro finanzielle Unterstützung
- Ein zusätzliches Coaching-Budget in Höhe von 1.000 Euro
- Ein umfangreiches, auf die Bedarfe von Indie-Entwickler\*innen zugeschnittenes Workshop-Programm
- Individuelles Mentoring durch fünf erfahrene Branchenprofis
- Räumlichkeiten zum Austausch und zur Zusammenarbeit
- Gemeinsame Reise zu einem internationalen Branchen-Event
- Zugang zum Games Lift Network mit rund 30 Branchen-Expert\*innen
- Playtesting Sessions und weitere interne sowie öffentliche Events

#### **Neu im Vergabegremium 2024: Kristin von der Wense und Tobias Graff**

Das Vergabegremium aus Expert\*innen der lokalen Games-Branche sowie Vertreter\*innen von Gamecity Hamburg entscheidet, welche Bewerber\*innen in den Games Lift Inkubator 2024 aufgenommen werden.

**Kristin von der Wense** ist Publishing Producerin bei Daedalic Entertainment und hat darüber hinaus bereits zahlreiche Teams in unseren Pitch Level Up Events beraten. **Tobias Graff** ist Co-Founder, Programmierer und CEO des Hamburger Indie-Studios und Publishers Mooney Studios, mit Fokus auf narrativen und Cozy Games.

**Weitere Expert\*innen des Vergabegremiums: Ole Schaper** (Managing Director The Sandbox Hamburg (Svipier GmbH)), **Heiko Gogolin** (Managing Director Rocket Beans Entertainment) und **Margarete Schneider** (Projektmanagerin Gamecity Hamburg).

#### **Info-Veranstaltung „Games Lift Insights“ am 14. Mai mit Cassia Curran**

Die Online-Veranstaltung „Games Lift Insights“ am 14. Mai um 14 Uhr gibt 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.

Mehr Informationen und Anmeldung zum Event:

<https://www.eventbrite.de/e/games-lift-insights-basic-market-analysis-for-indies-tickets-881221466127>



**Alle weiteren Informationen zum Games Lift Inkubator sind zu finden auf:**

[www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/](http://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/)

### **Fotos zur redaktionellen Verwendung**

Foto 1: Jan-Marius Komorek

Foto 2: Oliver Reetz

Foto 3+4: 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](mailto:anna.jaeger@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 Initiative Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum Hamburg.