



Gamecity Hamburg Prototypenförderung 2024: Hamburg fördert fünf Prototypen digitaler Spiele

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

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

Hamburg, den 28. Mai 2024: Im Rahmen der Prototypenförderung unterstützt Gamecity Hamburg in der Förderrunde 2024 fünf Games-Projekte mit jeweils bis zu 80.000 Euro als nicht rückzahlbare Zuschüsse. Als Anschubfinanzierung begünstigt die Förderung Neugründungen in Hamburg und unterstützt Unternehmen bei der Entwicklung von Prototypen digitaler Spiele. Das Vergabegremium sieht für alle geförderten Projekte großes Marktpotential. Zwei der fünf Förderempfänger*innen absolvierten zuvor den Games Lift Inkubator von Gamecity Hamburg. Noch bis zum 10. Juni können sich Spieleentwickler*innen für das Games Lift Inkubatorprogramm 2024 bewerben: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/>

Auch in diesem Jahr bescheinigte das Vergabegremium den 29 eingereichten Projekten eine hohe Qualität und Vielfalt. Inklusiv dieser sechsten Förderrunde seit 2020 wurde im Rahmen der Prototypenförderung die Entwicklung von insgesamt 31 Prototypen unterstützt. Die Bewerbungsphase für die nächste Förderrunde wird im Frühjahr 2025 starten.

„Die abermals gestiegene Qualität der Bewerbungen hat die Entscheidung des Vergabegremiums herausfordernd gemacht. Erfahrene Teams sowie in Gründung befindliche Studios arbeiten in Hamburg gleichermaßen an erfolgsversprechenden Games. Im Rahmen unserer Fördermöglichkeiten freuen wir uns sehr fünf Teams unterstützen zu können, welche die Vielfalt an Teams und Games aus Hamburg bereichern werden“, kommentiert Dennis Schoubye, Leiter von Gamecity Hamburg und Mitglied des Vergabegremiums.

Die geförderten Projekte 2024

- **Chaos Royale** von **Monodot** - 80.000 €
- **Map Map - A Game About Maps** von **Pipapo Games** – 80.000 €
- **The Regreening** von **Positive Impact Games** – 80.000 €
- **A Most Honorable Bunch** von **Osmotic Studios** - 72.000 €
- **Melodies** von **Behind the Stone** – 60.000 €



Chaos Royale von Monodot

Chaos Royale ist ein strategisches PvP-Multiplayer-Spiel, in dem die Spieler*innen es mit Monsterhorden aufnehmen, während sie ihr ganzes Können einsetzen müssen, um die die parallel konkurrierenden Spieler*innen in ihren eigenen Arenen zu stören und auszuschalten. Das Ziel ist klar: Am längsten von allen überleben. Monodot ist ein neugegründetes Studio und absolvierte 2023 erfolgreich den Games Lift Inkubator.

Map Map – A Game About Maps von Pipapo Games

Map Map ist ein cozy Erkundungsspiel in einer farbenfrohen 3D-Welt mit einer einzigartigen Kartografie-Mechanik. Die Spieler*innen erkunden wundersame Landschaften mit dem Ziel, einen legendären verlorenen Schatz zu finden. Im Spiel nutzen die Spieler*innen nicht nur eine Karte, sondern erstellen sie selbst, erkunden die Insel und erfüllen Aufgaben für ihre Begleiter*innen. Pipapo Games absolvierten 2023 erfolgreich den Games Lift Inkubator.

The Regreening von Positive Impact Games

The Regreening ist ein entspanntes Natur- und Restaurations-Management-Spiel, in dem die Spieler*innen sich mit Tieren und Naturgeistern anfreunden und Pflanzen anbauen, um eine verödete Erde wiederzubeleben. Als letzter Mensch auf dem Planeten pflanzen die Spieler*innen Samen, um Ökosysteme wiederherzustellen, Freundschaften mit anderen Lebewesen zu schließen und Leben zurück in die Welt zu bringen.

A Most Honorable Bunch von Osmotic Studios

In diesem narrativen Deduction-Adventure schlüpfen Spieler*innen nacheinander in die Rolle verschiedener Charaktere, die sich auf einer Insel mit einem großen Geheimnis befinden. Die Charaktere haben jeweils ihre eigene Agenda, der sie folgen und ermitteln auf ihre eigene Art und Weise. Dabei entfaltet sich die Story nach und nach durch die unterschiedlichen Personen und Ereignisse, je nachdem welche Entscheidungen die Spieler*innen getroffen haben.

Melodies von Behind the Stone

Melodies ist ein Horror-Adventure mit Side-Scrolling-Mechanik im 2D-Look, in dem die Spieler*innen drei in sich geschlossene Gruselgeschichten erleben. Eingeleitet durch einen düsteren Leierkasten-Spieler auf einem Jahrmarkt,



schlüpfen die Spieler*innen in nach und nach in die Rollen der Protagonist*innen der drei Geschichten und durchleben schleichende, alpträumhafte Veränderungen in ihrem Alltag.

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

https://gamecity-hamburg.de/de/foerderung/#Gefrderte_Projekte_2024

Vom 7. März bis zum 8. April hatten sich insgesamt 29 Entwickler*innen, Start-ups und Unternehmen aus Hamburg für die Prototypenförderung von Gamecity Hamburg beworben. 2024 führt Gamecity Hamburg eine Diversity-Checklist bei der Bewerbung für die Prototypenförderung ein, deren Antworten optional vom Vergabegremium bei der Bewertung herangezogen werden können.

Die Auswahl der Förderempfänger*innen 2024 traf ein Vergabegremium, bestehend aus den Hamburger Branchen-Expert*innen Nina Müller (VP Publishing & Development Services, Goodgame Studios), Jonas Hüsches (Publishing Director, Daedalic Entertainment), Valentina Birke (Director 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 2025**.

Weitere Fördermöglichkeiten durch Gamecity Hamburg

Der Games Lift Inkubator unterstützt jedes Jahr fünf Teams, Entwickler*innen und Start-ups bei der Entwicklung digitaler Spiele und Projekte. Neben 15.000 Euro Anschubfinanzierung erhalten die Empfänger*innen ein umfassendes Coaching- und Mentoring-Programm mit internationalen Expert*innen sowie Workshops und anschließenden individuellen Support. Seit 2024 gehört zudem der gemeinsame Besuch eines internationalen Branchen-Events zum Programm.

Aktuell können sich Teams und Entwickler*innen noch bis zum 10. Juni für den Games Lift Inkubator bewerben.

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



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. 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.