



## Games Lift 2024: Diese fünf Entwickler-Teams sichern sich die Hamburger Inkubator-Förderung

**Hamburg, den 24. Juli: Fünf Teams haben das Games Lift Vergabegremium vom Potential ihrer Games-Projekte überzeugt. Am 9. September startet für die Teams der Games Lift Inkubator, der sie mit einem einjährigen Workshop- und Mentoring-Programm mit internationalen Branchenexpert\*innen und 15.000 Euro finanzieller Förderung voranbringt. 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 und geben den Games-Projekten professionelle Starthilfe. Doch auch Raum für Zusammenarbeit und Austausch mit den anderen teilnehmenden Teams ist reichlich geboten. Zudem ermöglicht das Programm den Teilnehmer\*innen ab diesem Jahr eine gemeinsame Reise zu einem internationalen Branchen-Event. Diese Kombination der Angebote macht Games Lift in dieser Form als Inkubator für Games in Deutschland einzigartig. Der Games Lift Inkubator wird durch Gamecity Hamburg im Auftrag der Freien und Hansestadt Hamburg organisiert und durchgeführt.**

Für den fünften Games Lift Inkubator bewarben sich insgesamt 21 Teams und Solo-Entwickler\*innen. Die Entscheidung über die fünf teilnehmenden Teams traf das Vergabegremium, bestehend aus Kristin von der Wense (Publishing Producerin Daedalic Entertainment), Ole Schaper (Managing Director The Sandbox Hamburg (Svipier GmbH)), Heiko Gogolin (Managing Director Rocket Beans Entertainment) und Tobias Graff (Co-Founder, Programmierer und CEO Mooneye Studios).

Margarete Schneider, Projektmanagerin bei Gamecity Hamburg zur Entscheidung des Vergabegremiums: „Wir freuen uns über die vielen Bewerbungen für unseren Inkubator und das erneut hohe Niveau der eingereichten Pitch-Decks. Besonders erfreulich ist, dass uns mehr Bewerbungen außerhalb Hamburgs erreichen, die in der Stadt einen attraktiven Standort für Neugründungen sehen. Der Games Lift Inkubator gibt Gaming-Start-ups umfassende Starthilfe und ermöglicht es ihnen, Kontakte in Hamburgs vielfältiger Games-Szene zu knüpfen.“

### **Die fünf Projekte und Teams im Games Lift Inkubator 2024:**

- **ForeFeathers von Team Honeybeak**
- **Frisia – Cozy Villages von Rouven Cabanis**
- **Light of Atlantis von Duck ‘n’ Run Games**
- **Pubcrawler von Triflgard**
- **Tiny Garden von Tales from the Garden**

**Hamburg Kreativ  
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

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



**ForeFeathers** von Team Honeybeak ist ein 3D-Puzzle-Platformer, in dem Spieler\*innen in die Rolle eines Pinguins schlüpft, der die in den Wolken schwebenden Ruinen einer uralten Vogelzivilisation erkundet. Im Zuge des Spielverlaufs erkundet der kleine Protagonist fliegende Inseln mittels uralter Flugkräfte, löst knifflige Rätsel und hilft sowohl seinen Freund\*innen als auch den Geistern der alten Zivilisation bei ihren kleinen und großen Problemen.

In **Frisia - Cozy Villages** von Rouven Cabanis übernehmen die Spieler\*innen die Kontrolle über eine unbewohnte Nordseeinsel und erbauen sukzessive eine funktionale, aber auch gemütliche kleine Ortschaft. Inspiriert von der friesischen Architektur der holländischen und deutschen Nordseeküste, zielt Frisia auf ein gemütliches Spielerlebnis in Harmonie mit einfachen Stadtbau- und Strategie-Spielmechaniken ab.

**Light of Atlantis** von Duck 'n' Run Games ist ein 2D-Puzzle-Metroidvania, in dem die Spieler\*innen in die Rollen verschiedener Roboter mit individuellen Fähigkeiten schlüpfen, die die versunkenen Ruinen von Atlantis erkunden. Durch das Ab- und Zulassen von Wasser in die verschiedenen Räume beeinflussen die Roboter ihre Umgebung und verbessern ihre Chancen gegen unterschiedliche Gegner. Light of Atlantis erhielt 2023 die Gamecity Hamburg Prototypenförderung und wurde ebenfalls 2023 mit dem Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie „Bester Prototyp“ ausgezeichnet.

**Pubcrawler** von Triflgard ist ein Koop-PC-Spiel, in dem bis zu vier Spieler\*innen als Team zusammenarbeiten, um eine riesige, mechanische, wandernde Kneipe durch ein apokalyptisches Ödland zu navigieren. Dabei müssen sie eine Vielzahl von herausfordernden Aufgaben bewältigen, die nur im Team gemeistert werden können. Effizient zusammenarbeiten, die verschiedenen Gäste zufrieden stellen und einen kühlen Kopf bewahren, auch wenn der riesige Pubcrawler mit technischen Problemen zu kämpfen hat, sind der Schlüssel zu einer erfolgreichen Reise.

In **Tiny Garden** von Tales from the Garden schlüpfen Spieler\*innen in die Rolle einer Gottheit, die einen verlassenen Planeten mit Leben füllt. Zusammen mit ihren Dienern, einer Gruppe niedlicher Blattkreaturen, die vor bösen Geistern beschützt werden müssen, pflanzt sie einen stetig wachsenden Garten. Sobald der Garten seine volle Größe erreicht hat, können die bösen Geister besänftigt werden und die Gottheit kann mit ihrem grünen Daumen zum nächsten Planeten weiterziehen.

Weitere Informationen zu den Projekten unter <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 2024 einem breiten Publikum im Rahmen eines öffentlichen Abschluss-Pitches vorstellen. Im Anschluss beginnt Phase 2, die bis September 2025 läuft.

In dieser werden ausgewählte Mentor\*innen intensiv mit den Teams zusammenarbeiten und sie über den gesamten Inkubator-Zeitraum hinweg ihrem Bedarf entsprechend unterstützen: **Manny Hachey** (Accelerator Program Director, Xsolla), **Björn Bergstein** (Coach & Consultant für Management und Leadership), **Daniel Marx** (CEO & Game Director Osmotic Studios), **Søren Lass** (Gründer Tugboat Interactive UG) und **Steffen Rühl** (Experte für digitale und analoge Spieleindustrie). In regelmäßigen, individuellen Mentoring-Sessions werden sie die Teams beraten und einen Blick auf ihre Projektfortschritte werfen.

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.

Erstmals beinhaltet das Programm ab 2024 einen gemeinsamen Besuch der Teilnehmer\*innen zusammen mit Gamecity Hamburg auf einem internationalen Branchen-Event. Auf diesem Wege können die Teams schon früh erste Erfahrungen mit der internationalen Gaming-Branche sammeln.

Du willst den Anmeldestart für den Games Lift Inkubator 2025 auf keinen Fall verpassen? Dann trage Dich in unsere Games Lift Mailing List unter <https://airtable.com/shrHJM96v6fYe2yQ> 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 80.000 Euro beantragt werden können. Die nächste Bewerbungsrunde startet im Frühjahr 2025.

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

### **Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:**

Senta Gohr  
Gamecity Hamburg  
PR Managerin  
T +49 40 23 72 435- 74

[senta.gohr@gamecity-hamburg.de](mailto:senta.gohr@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 Initiativen Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum.