



Die Games Lift Graduation zeigt 5 vierversprechende Games-Projekte aus dem Hamburger Inkubator für Spieleentwickler*innen

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0
F +49 40 87 97 986-20
kreativgesellschaft.org

Hamburg, 09.12.2020:

Als Abschluss des diesjährigen Games Lift Inkubators von Gamecity Hamburg stellten am Abend des 08. Dezembers die fünf geförderten Teams ihre Spieleprojekte im Livestream aus dem designxport vor. Dabei zeigten die Gründer*innen und Start-ups, wie sie den Input ihrer Mentor*innen und das in den Coachings gewonnene Wissen des dreimonatigen Inkubator-Programms umsetzen konnten.

Der von Gamecity Hamburg in diesem Jahr erstmals durchgeführte Games Lift Inkubator unterstützte von September bis Dezember fünf Spieleentwickler-Teams mit einer Anschubfinanzierung von jeweils 15.000 Euro, Büroräumen in einem Co-Working-Space sowie Workshops, Mentoring und Coaching durch ausgewählte Games-Expert*innen.

Im Graduation Live-Event gaben die Teams nun erstmals öffentlich Einblicke in die Entwicklung ihrer Projekte und stellten die Pläne für die Zukunft der Spiele vor. Einige Entwickler*innen stellten bereits während des Inkubator-Programms wichtige Weichen wie die Änderung des Projekt-Titels oder die Einstellung von zusätzlichen Mitarbeiter*innen, andere stellten Aspekte ihrer Spielkonzepte auf den Prüfstand und nahmen durch den Rat ihrer Mentor*innen Änderungen vor, um ihr Spiel auf dem hart umkämpften Spielmarkt erfolgreich vermarkten zu können. Vergabegremium und Mentor*innen zeigten sich beeindruckt von der Weiterentwicklung der Teams und brachten das in ihren Laudatios zum Ausdruck.

Folgende Teams schlossen den Games Lift Inkubator mit ihren Spiele-Konzepten erfolgreich ab:



Curvature Games - The Amusement

In „The Amusement“ entdecken Spieler*innen, welche Geschichte und Geheimnisse ein Freizeitpark der 1920er Jahre verbirgt – und bewegen sich dank der von Curvature Games entwickelten „Redirected Walking“-Technologie ohne Grenzen der Spielumgebung durch die stilvoll inszenierte VR-Welt

www.curvaturegames.com

Julia Reberg - Alchymia

Alchymia ist ein rundenbasiertes Strategie- und Simulationsspiel, bei dem Spieler*innen mit Hilfe von Alchemie ihre Stadt vor einer drohenden Zombieinvasion beschützen müssen.

Team Crumbling - Crumbling

Im VR-Spiel „Crumbling“ bewegen die Gamer*innen die Spielfigur mit einer einzigartigen Steuerung, die dem haptischen Spielen mit Actionfiguren entspricht, durch die Welt der Crumblings.

www.crumbling-game.com

Impawsible Games – Jonah Weingarten’s Ninja Brigade

In Jonah Weingarten’s: Ninja Brigade wird der Spielcharakter (der real existierende Metal-Keyboarder Jonah Weingarten) in eine Arcade-Machine gezogen und kämpft sich durch die Welten des feudalen Japans.

www.impawsiblegames.de

Leif’s Adventure: Netherworld Hero – OneManOnMars

Das 2D-Action-Adventure mit asymmetrischer Coop-Funktion erzählt mit liebevoll gezeichneten Grafiken eine Helden-Geschichte in ungewöhnlichem Setting.

www.leifsadventure.com



Die Bewerbungsphase für den nächsten Games Lift Batch startet im zweiten Halbjahr 2021. Alle Informationen zu Bewerbung und zum Inkubator sind zu finden auf: <https://gamecity-hamburg.de/incubator/>

Das Video zur Live-Veranstaltung vom 08. Dezember ist ab sofort auf YouTube verfügbar

<https://youtu.be/klW2iaFXQ9A>

Bilder zur redaktionellen Verwendung:

Bilder 1-4: Foto Selim Sudheimer

Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Anna Jäger

Gamecity Hamburg

PR Manager

T +49 – 40 – 879 7986 19

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 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 Akteure 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,



Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

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 designxport