



## **Gamecity Hamburg fördert sechs erfolgversprechende Games-Prototypen mit insgesamt 252.000 Euro**

**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, den 8. Juni 2021:

Gamecity Hamburg unterstützt sechs erfolgversprechende Games-Projekte mit insgesamt 252.000 Euro. Mit der Förderung in Form einer nicht rückzahlungspflichtigen Anschubfinanzierung wird es den ausgewählten Start-ups aus Hamburg ermöglicht Prototypen zu entwickeln, um sich am weltweit wachsendem Games-Markt zu positionieren. Insgesamt 23 Spielentwickler\*innen und Unternehmen haben sich in der 1. Förderrunde 2021 mit Projekten beworben. Die Qualität und Anzahl der Bewerbungen zeigt das große Potential am Standort Hamburg. Die Bewerbungsphase für die zweite Förderrunde 2021 läuft vom 30. August bis 18. Oktober.

Dr. Carsten Brosda, Senator für Kultur und Medien: „Hamburg ist einer der führenden Gamesstandorte in Europa. Damit das so bleibt, fördert der Senat die Branche gezielt, unter anderem mit der Prototypenförderung. Diese soll Studios und Entwicklerinnen und Entwicklern, die sich in Hamburg gründen oder ansiedeln, die Möglichkeit geben, ihre Ideen hier umzusetzen und so den Standort Hamburg weiter zu stärken. Auch in diesem Jahr überzeugten die eingereichten Projekte durch ihre Vielseitigkeit sowie Qualität und zeigten einmal mehr das große Potential am Gamesstandort in Hamburg.“

„Nachdem wir 2020 die neue Hamburger Prototypenförderung und unseren Games Lift Inkubator starten konnten, zeigt sich in diesem Jahr bereits, wie gut diese beiden Förderinstrumente ineinander greifen. So erhält mit *Crumbling* erstmals ein Spielprojekt die Prototypenförderung, das zuvor erfolgreich unser Inkubatorprogramm durchlaufen hat. Das Team hat mit Hilfe des Feedbacks unserer Mentor\*innen einen großen Sprung gemacht und rund um eine innovative Virtual Reality-Spielmechanik ein überzeugendes Konzept für das Spiel und einen Marketingplan entwickelt“, führt Dennis Schoubye, Projektleiter Gamecity Hamburg, weiter aus.



Die Bewerbungsphase für die Förderung lief vom 29. März bis zum 17. Mai. In einem online durchgeführten Pitch-Day stellten die besten vorausgewählten Projekte ihre Ideen dem Vergabegremium vor.

Das Vergabegremium, bestehend aus den Hamburger Branchen-Expert\*innen Nina Müller (Head of Publishing Goodgame Studios), Michael Schade (Co-Gründer und CEO ROCKFISH Games), Valentina Birke (Projektmanagerin Super Crowd Entertainment), Jens Unrau (Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg) und Dennis Schoubye (Projektleiter Gamecity Hamburg) traf die Förderentscheidung für die sechs Projekte.

Neben einer überzeugenden Präsentation von Projekt und Team wurden weitere Kriterien wie Machbarkeit, Nachwuchsförderung, Standort-Effekt und das Marktpotential für die Entscheidung herangezogen. Voraussetzung für die Förderung durch die Hamburger Prototypenförderung ist außerdem, dass die geförderten Teams ihren Sitz in Hamburg haben oder diesen bei Zusage der Förderung nach Hamburg verlegen, beziehungsweise eine Niederlassung in der Hansestadt eröffnen.

#### Die geförderten Projekte:

- **THE INVITATION** von tool1 – **60.000 Euro**
- **ARC BREAK** von SpiceVR – **50.000 Euro**
- **Rocket Science GONE WRONG** (*Arbeitstitel*) von James Rucks & Clemens Runge – **48.000 Euro**
- **Crumbling** von Team Crumbling – **39.782 Euro**
- **The Hunt for Epic Treasure** (*Arbeitstitel*) von Elecular – **35.200 Euro**
- **Fantasma Ville** von Torito Games – **19.140 Euro**

Erstmals wird es im laufenden Jahr 2021 eine zweite Förderrunde der Prototypenförderung geben. Ab 30. August können sich Entwickler\*innen und Unternehmen auf eine Förderung ihrer Prototypen bewerben.

Alle Informationen zur Prototypenförderung in Hamburg sind zu finden auf: [www.gamecity-hamburg.de/de/foerderung/](http://www.gamecity-hamburg.de/de/foerderung/).

Bereits am 20. Juni wird die Bewerbungsphase für den Games Lift Inkubator starten. In diesem zweiten Förderprogramm unter dem Dach von Gamecity Hamburg werden Teams mit bis zu 15.000 Euro und einem dreimonatigen Coaching- und Mentoringprogramm durch erfahrene, internationale Expert\*innen aus der Gamesbranche unterstützt. Alle Informationen zum Games Lift Inkubator sind zu finden auf: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/>



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

Johannes Klockenbring

Gamecity Hamburg

PR Manager

T +49 – 40 – 23 72 435 74

[johannes.klockenbring@gamecity-hamburg.de](mailto:johannes.klockenbring@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 designxport