



Gründer*innen und Videospiele- Entwickler*innen können sich ab sofort für den Games Lift Inkubator 2021 bewerben

Hamburg, den 21. Juni 2021:

Das Inkubator-Programm „Games Lift“ eröffnet heute seine Bewerbungsphase für 2021. Fünf Teams von Entwickler*innen werden bei der Ausarbeitung von Konzepten für digitale Spiele mit hohem Marktpotential unterstützt. Der Games Lift Inkubator wird nach seiner erfolgreichen Premiere 2020 zum zweiten Mal angeboten. Neben einer finanziellen Förderung von bis zu 15.000 Euro je Team erwartet die Teilnehmenden ein Workshop- und Mentoringprogramm mit internationalen Expert*innen aus der Gamesbranche sowie Plätze in einem gemeinsamen Co-Working-Space. Bis zum 26. Juli sind Bewerbungen möglich.

„Der Games Lift Inkubator nutzt eine große Stärke des Gamesstandorts Hamburg: Das breite Ökosystem von Unternehmen mit Experten*innen, die ihr Wissen aktiv mit Nachwuchs-Teams teilen. Mit Mentoring, Coaching und finanzieller Starthilfe ermöglicht der Games Lift Inkubator jungen Teams, wichtige Schritte zur Ausarbeitung ihrer Projektideen zu gehen. Wir rufen auf: Nutzt diese Chance, eure Ideen voranzubringen und von einigen der Besten der Branche zu lernen!“, kommentiert Margarete Schneider, Projektmanagerin für den Games Lift Inkubator bei der Standortinitiative Gamecity Hamburg.

Ablauf des Programms

Nach der Bewerbungsphase stellen die besten Bewerber*innen ihre Projekte einem Vergabegremium aus Branchenkenner*innen vor. Die fünf Teams mit den überzeugendsten Pitches werden in den Inkubator aufgenommen. Für sie folgt die Intensivphase des Games Lift Inkubators von September bis Anfang Dezember. Im Anschluss begleitet Gamecity Hamburg die Teams über ein weiteres Jahr hinweg mit individuellen Coachings durch professionelle Berater*innen sowie einer auf Indie-Games spezialisierten PR-Agentur. Während der Intensivphase sollen Teilnehmende an bis zu zwei Tagen pro Woche Workshops und Coachings besuchen können. Weiteres Kriterium ist, dass die Teams ihren Sitz in Hamburg haben, oder diesen nach Hamburg verlegen.

Bewerbungen sind bis **26. Juli 2021** online über <https://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/> möglich. Dort finden sich alle weiteren wichtigen Informationen für Bewerber*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



Das Vergabegremium

Das Vergabegremium besteht aus fünf Branchenkenner*innen aus erfolgreichen Unternehmen, der Hamburger Behörde für Kultur und Medien und Gamecity Hamburg:

Anne Beuttenmüller, Director Marketing EMEA Niantic, Inc.

Anne Beuttenmüller wurde nach mehreren Stationen bei Google erste Mitarbeiterin des aus dem Konzern hervorgegangenen Augmented-Reality-Pioniers Niantic in Europa. Sie ist als europäische Marketingchefin eine der treibenden Kräfte für den Erfolg von Titeln wie Ingress Prime, Pokémon GO und Harry Potter: Wizards Unite.

Wolf Lang, CEO Super Crowd

Wolf Lang ist Mitgründer des Hamburger Indie-Studios THREAKS und CEO der auf den Gamesmarkt spezialisierten Eventagentur Super Crowd. Für ihr virtuelles Messekonzept Indie Arena Booth Online, mit dem sich Indie-Entwickler*innen digital bei der größten europäischen Videospielemesse Gamescom präsentieren, wurde Super Crowd zuletzt mit einem Sonderpreis der Jury des Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet.

Margarete Schneider, Projektmanagerin Gamecity Hamburg

Als ehemalige Senior Product Managerin und Leiterin des Sales Departments für Daedalic Entertainment hat Margarete Schneider bis 2018 ein internationales Netzwerk in der Gamesbranche aufgebaut und besitzt tiefgehende Einblicke in die Vermarktung und Distributionskanäle von Videospielen. Bei Gamecity Hamburg ist sie Ansprechpartnerin für Games Lift.

Jens Unrau, Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg

Jens Unrau begleitet und unterstützt die Entwicklung der Medien- und Digitalwirtschaft in Hamburg seit über 20 Jahren. Seit 2003 ist er darüber hinaus Ansprechpartner für die Hamburger Gamesbranche und kann als Initiator der ersten sowie Mitglied des Vergabegremiums der neuen Gamecity Hamburg Prototypenförderung seine gesammelten Erfahrungen einbringen.

Ole Schaper, CEO & CTO Sviper

Ole bringt seine Erfahrungen sowohl aus Entwickler- und Führungspositionen bei Entwicklungsstudios, als auch als Gründer und Geschäftsführer eigener Unternehmen ein. Das auf Mobile Games spezialisierte Hamburger Studio Sviper, bei dem Ole Schaper als CEO und CTO aktiv ist, ist bekannt für das



erfolgreiche Spiel Super Spell Heroes und konnte zuletzt einen siebenstelligen Betrag von internationalen Investoren einwerben.

„Ich freue mich sehr, im Vergabegremium des Games Lift Inkubator einen Beitrag zur Förderung von jungen Entwickler*innen aus Hamburgs Gamesbranche zu leisten. Als Games-Unternehmer, der selbst in Hamburg gegründet hat, weiß ich, wie wertvoll Unterstützung durch erfahrene Branchenexperten gerade in den frühen Phasen ist“, sagt Schaper, der 2021 neu zum Vergabegremium des Games Lift Inkubator gestoßen ist.

Positive Erfahrungen der vergangenen Saison des Games Lift Inkubators

Im vergangenen Jahr durchliefen bereits fünf Teams aus Hamburg erfolgreich den erstmals angebotenen Games Lift Inkubator. „Wir haben viele großartige Leute kennengelernt und gemerkt, wie offen und zugänglich alle in der Branche sind. Es heißt ja, der Markt sei so heiß umkämpft, aber das wird gar nicht so gelebt, sondern alle tragen diesen Inkubator mit, damit alle profitieren und gute Spiele entwickeln können“, berichtet Ole Jürgensen von seinen Erfahrungen, der 2020 mit seinem Team das Virtual-Reality-Spiel *Crumbling* im Inkubator konzipiert hat. Gamecity Hamburg unterstützt das Team durch eine anschließende Prototypenförderung bei der Weiterentwicklung des Projekts.

Weiterführende Informationen

Alle Informationen zum Games Lift Inkubator, das „How to apply“ Merkblatt, FAQs und der Link zur Online-Bewerbung sind zu finden auf <https://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/>

Weitere Fördermöglichkeiten durch Gamecity Hamburg

Neben dem Games Lift Inkubator führt Gamecity Hamburg auch die Hamburger Prototypenförderung durch. In der ersten Förderrunde 2021 werden sechs Teams und Unternehmen mit insgesamt 252.000 Euro dabei unterstützt, ihre Konzepte zu spiel- und vermarktbareren Prototypen weiterzuentwickeln. Erstmals wird es im laufenden Jahr 2021 eine zweite Förderrunde der Prototypenförderung geben, für die sich Entwickler*innen und Unternehmen ab 30. August bewerben können.

Alle Informationen zur Prototypenförderung sind zu finden auf: www.gamecity-hamburg.de/de/foerderung/.



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

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