

Games Lift Inkubator 2021 bereitet 5 Teams auf die Herausforderungen der Spielebranche vor

**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 19. August:

Fünf aufstrebende Spieleentwickler*innen-Teams aus Hamburg haben sich mit ihrem Pitch vor dem Vergabegremium einen Platz im Games Lift Inkubator 2021 gesichert. Am 9. September startet das Inkubator-Programm, das die Teams mit einer finanziellen Förderung von je 15.000 Euro und einem intensiven dreimonatigen Workshop- und Mentoring-Programm unter Anleitung internationaler Branchenexpert*innen auf die Herausforderungen der Gameswirtschaft vorbereitet. Mit Unterstützung des Games Lift Networks mit Expert*innen für Marketing, Pitching, Business Development, Produktentwicklung und Pressearbeit werden die Teams ihre Ideen und Konzepte für marktfähige Games-Projekte weiterentwickeln. Dafür werden den Teams Arbeitsplätze im Hamburger Code Working Space zur Verfügung gestellt. Der Games Lift Inkubator wird durch die von der Freien und Hansestadt Hamburg getragene Standortinitiative Gamecity Hamburg organisiert.

Für den zweiten Durchgang des Games Lift Inkubators bewarben sich insgesamt 17 Teams und Solo-Devs. Die finale Entscheidung über die fünf teilnehmenden Teams erfolgte durch das Vergabegremium, bestehend aus Anne Beuttenmüller (Director Marketing EMEA Niantic, Inc.), Ole Schaper (CEO & CTO Sviper), Wolf Lang (CEO Super Crowd Entertainment), Margarete Schneider (Project Manager Gamecity Hamburg) und Jens Unrau (Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg).

Die fünf Projekte und Teams im Games Lift Inkubator 2021:

- The Invitation von tool1
- Monstersongs VR von Denise Koch
- PROSPECTOR von Koriol Games
- supernightshift von consider it
- The Treepoids von SUPERNATURAL GAMES

Anne Beuttenmüller, Director Marketing EMEA Niantic, Inc, zeigte sich von der großen Bandbreite der Genres aus der Hamburger Entwickler*innen-Szene erfreut: „Es ist toll die Vielseitigkeit und hohe Qualität der diesjährigen Games Lift Teilnehmer*innen zu sehen. Die Entwickler*innen und Teams bringen eine große Leidenschaft für ihre Spielideen und Konzepte mit. Der Inkubator bietet diesen fünf Teams jetzt die einmalige Gelegenheit, an ihren Fähigkeiten zu arbeiten und wertvolle Tipps für ihren weiteren Weg in die Industrie mitzunehmen. Ich bin sehr gespannt auf die weitere Entwicklung unserer Teilnehmer*innen.“

Die fünf Game-Projekte im Detail

The Invitation ist ein actionreicher Multiplayer-Loot-Shooter im Setting eines Zukunftsszenarios auf der Erde im Jahr 2081. Das Team von tool1 hat sich im Vorfeld ebenfalls erfolgreich auf die Prototypenförderung beworben.

Monstersongs VR von Denise Koch kombiniert eine Graphic Novel mit einem spielbaren VR-Rockmusical, das die Spieler*innen in eine bunte Welt voller Monster, Rätsel und Musik entführt.

Im narrativen Sci-Fi-Abenteuer **PROSPECTOR** von Koriol Games lüften die Spieler*innen das Geheimnis eines Planeten, auf dem Masken überlebenswichtig scheinen und die Held*innen durch ein neuartiges Dialogsystem wichtige Beziehungen aufbauen müssen.

Für das Mobile Game **supernightshift** macht das Team von consider it die **Stadt Hamburg zum digitalen „Spielbrett“**, in welchem die Spieler*innen mit unterschiedlichen Verkehrsmitteln den besten Weg durch die Stadt finden müssen.

The Treepoids vom Entwickler/Designer-Duo SUPERNATURAL GAMES rückt als unterhaltsames Strategie-Adventure die Natur in den Fokus, mit handgezeichneter 2D-Grafik und vielen bunten Charakteren auf einer geheimnisvollen Insel.

Das umfassende Workshop-, Mentoring- und Coachingprogramm des Games Lift Inkubators wird entsprechend der Bedarfe der teilnehmenden Teams zusammengestellt. Es umfasst neben Entwicklungsthemen unter anderem Themenbereiche wie Marketing, Unternehmensgründung oder Projektmanagement.

In einem öffentlichen Abschluss-Pitch im Dezember präsentieren die Nachwuchs-Entwickler*innen ihre im Inkubator erreichten Fortschritte. Im

Anschluss an die Intensivphase des Programms von September bis Dezember erhalten die Teilnehmer*innen für ein weiteres Jahr Unterstützung durch individuelle Coaching-Sessions und durch eine auf Indie-Games spezialisierte PR Agentur. Im Jahr 2020 haben erstmals fünf Teams das Inkubator-Programm durchlaufen. Das Programm richtet sich an Entwickler*innen und Gründer*innen, die in Hamburg digitale Spieleideen entwickeln.

Als Expert*innen für das im Rahmen des Games Lift Inkubators sind unter anderen bereits bestätigt:

Heather Chandler – ihre Erfahrungen aus über 25 Jahren in der internationalen Games-Industrie, in denen sie unter anderem als Senior Producerin am Games-Hit Fortnite mitgewirkt hat, gibt Heather Chandler in einem Workshop zu „Producing & Project Management“ an die Teilnehmer*innen des Games Lift Inkubators weiter.

Simon Carless – zählt zu den gefragtesten Beratern der Videospelindustrie und beschäftigt sich vornehmlich mit der Vermarktung von Spielen. Für die Games Lift Teilnehmer*innen wird er den Workshop “Perfecting your Game Hook & the 10 commandments of discoverability” halten.

Weitere Informationen zu den geförderten Projekten, dem Programm des Games Lift Inkubators und den beteiligten Expert*innen sind auf <https://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/> verfügbar.

Weitere Fördermöglichkeiten durch Gamecity Hamburg

Neben dem Games Lift Inkubator unterstützt Gamecity Hamburg Entwickler*innen und Games-Unternehmen aus Hamburg auch mit der Hamburg Prototypenförderung. 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. Erstmals kann 2021 eine zweite Runde der Prototypenförderung durchgeführt werden. Ab 30. August können sich Entwickler*innen, Teams und KMUs um eine Förderung bewerben.

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

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*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