



Gamecity Hamburg fördert sechs Prototypen digitaler Spiele mit 398.000 Euro

Hamburg, den 17. Mai 2022

In der aktuellen Förderrunde 2022 unterstützt Gamecity Hamburg im Rahmen der Prototypenförderung sechs vielversprechende Projekte mit insgesamt 398.000 Euro. Die Hamburger Förderung ist nicht rückzahlungspflichtig. Als Anschubfinanzierung für Unternehmen und Entwickler*innen mit Sitz in Hamburg ermöglicht es das Förderprogramm, starke Prototypen digitaler Spiele für den anspruchsvollen internationalen Games-Markt zu entwickeln.

Angesichts der hohen Qualität der eingereichten Projekte, hat sich das Vergabegremium entschlossen, das für die Prototypenförderung 2022 zur Verfügung stehende Förderbudget von 400.000 Euro auszuschöpfen. Die Bewerbungsphase für die nächste Förderrunde wird daher im Frühjahr 2023 starten. Die Vielfalt und Qualität der eingereichten Bewerbungen zeigen eine positive Entwicklung der Hamburger Gameswirtschaft und der am Standort geleisteten Nachwuchsförderung.

Dazu erklärt Dennis Schoubye, Leiter der Standortinitiative Gamecity Hamburg: „Wir sehen bei der Qualität der Bewerbungen für die Prototypenförderung eine positive Dynamik. Dabei sehen wir auch positive Effekte weiterer Förderprogramme wie unserem Games Lift Inkubator und unseres neuen Veranstaltungsformats ‚Pitch Level Up‘. Drei der geförderten Projekte stammen von Teams und Entwickler*innen, die zuvor erfolgreich unseren Games Lift Inkubator absolviert haben. Darüber hinaus gibt es bei den Förderempfänger*innen eine gute Mischung aus Projekten von Neugründungen und fest in Hamburg verankerten Spielestudios.“

Die geförderten Projekte 2022

- **Hexagone von Tiny Roar – 80.000 €**
- **Super Party Verse von Super Crowd Entertainment – 80.000 €**
- **Dein Skat von Bestjack Entertainment – 70.000 €**
- **Alchymia von Pseudoscience Interactive – 70.000 €**
- **Prospector von Symmetry Break Studio – 70.000 €**
- **Monstersongs VR von Denise Koch – 28.000 €**

Hexagone von Tiny Roar ist ein entspannendes Strategie-Abenteuer-Spiel, in dem Spieler*innen Welten erschaffen und erkunden. Die Spieler*innen enthüllen als Abenteuer*innen individuell ihre Spiele-Welt und deren

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

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



Geheimnisse durch das Kartenlegen auf einer mysteriösen Weltkarte voller Schätze, Expeditionen und versteckter Ruinen.

Los geht die wilde Multiplayer-Party in der Mobile-App **Super Party Verse** von **Super Crowd Entertainment**. In einer bunten Hub-Welt können Spieler*innen in einer wachsenden Community eigene Minigame-Events erstellen, bereits bestehenden Partys beitreten und die Welt durch das Gestalten eigener Räume und Avatare aktiv mit Leben füllen. Immer neuer Content wird auch von Brand-Partnern den Weg in das Super Party Verse finden.

Dein Skat von **Bestjack Entertainment** bringt das Skat-Spiel als Single-Player-Experience auf ein neues Level, durch eine anspruchsvolle KI, einen unterhaltsamen Storymodus, Motivation durch spannende Quests und zahlreiche Herausforderungen für Einsteiger*innen und Fortgeschrittene in einer liebevoll gestalteten Optik.

Im Aufbau- und Management-Spiel **Alchymia** von **Pseudoscience Interactive** müssen Spieler*innen mit Hilfe alchemistischer Gerätschaften und verschiedener Tränke ihre Stadt vor einer Horde Untoten retten. Im rundenbasierten Spiel treffen die Spieler*innen taktische Entscheidungen, welche den Spielverlauf beeinflussen. Julia Reberg, der kreative Kopf hinter Pseudoscience Interactive und Alchymia, ist Alumna des ersten Games Lift Jahrgangs 2020.

Prospector von **Symmetry Break Studio** ist ein narratives 2D-Adventure mit einer faszinierenden Geschichte und einem innovativem Dialog-System. Die Spieler*innen erleben ihr Abenteuer in einer Metropole am Rand eines mit giftigem Nebel gefüllten Kraters und können nur mit Hilfe von geheimnisvollen Masken überleben. Symmetry Break Studio sind Alumni des Games Lift Inkubators 2021.

Im virtuellen Rock Musical Game **Monstersongs VR** von **Denise Koch**, erleben die Spieler*innen in einem verlassenen Theater Geschichten und Songs zahlreicher Monster, lösen knifflige Rätsel und setzen sich mit ihren eigenen Gefühlen auseinander. Monstersongs VR schlägt eine Brücke zwischen Musical und Gaming. Mit dem Konzept für das Spiel hat Denise Koch am Games Lift Inkubator 2021 teilgenommen.

Vom 4. März bis zum 11. April hatten sich insgesamt 18 Solo-Entwickler*innen, Start-ups und Unternehmen aus Hamburg für die Gamecity Hamburg Prototypenförderung beworben.

Die Auswahl traf ein Vergabegremium, bestehend aus den Hamburger Branchen-Expert*innen Nina Müller (Head of Publishing, Goodgame Studios), Jonas Hüsges (Publishing Director, Daedalic Entertainment), Valentina Birke



(Head of Project, Indie Arena Booth), Jens Unrau (Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg) und Dennis Schoubye (Leitung Gamecity Hamburg)

Dabei überzeugten die Bewerber*innen nicht nur mit ihrer Projektpräsentation, sondern auch durch das Potenzial ihrer Projekte in weiteren Kriterien, wie dem Marktpotenzial ihrer Projekte, die Zusammensetzung ihrer Teams und der Nachwuchsförderung.

Die Prototypenförderung von Gamecity Hamburg

Die Gamecity Hamburg Prototypenförderung wurde in ihrer jetzigen Form 2020 gestartet. Inklusive der aktuellen Förderrunde unterstützte das Förderprogramm die Entwicklung von 22 Prototypen mit insgesamt 1.240.000 Euro.

Alle Informationen zur Prototypenförderung in Hamburg: www.gamecity-hamburg.de/foerderung/.

Die nächste Bewerbungsphase für die Prototypenförderung startet im **Frühjahr 2023**.

Weitere Fördermöglichkeiten durch Gamecity Hamburg

Neben der Prototypenförderung organisiert Gamecity Hamburg jährlich das Games Lift Inkubator-Programm für Entwickler*innen, Teams und Start-ups aus der Hamburger Gamesbranche. Pro Jahr werden im Games Lift Inkubator fünf Teams mit 15.000 Euro, einem dreimonatigen Coaching- und Mentoringprogramm durch erfahrene internationale Expert*innen aus der Gamesbranche sowie 12 Monaten weiterem Support dabei unterstützt, Konzepte für digitale Spiele zu entwickeln und zu verfeinern.

Aktuell können sich Teams und Entwickler*innen bis zum 14. Juni für den Games Lift Inkubator bewerben.

Alle Informationen dazu sind zu finden auf: www.gamecity-hamburg.de/inkubator/bewerbung/

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 Initiative Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und Design Zentrum Hamburg.