



# **Games Lift: Das sind die fünf Teams für Hamburgs Inkubator für Spieleentwickler\*innen in 2022**

Hamburg, den 7. Juli:

Fünf Teams haben mit ihrem Pitch das Games Lift Vergabegremium vom Potential ihrer Games-Projekte überzeugt. Am 12. September startet für sie der Games Lift Inkubator als in Deutschland einzigartiges Förderprogramm, das die Teams mit einem dreimonatigen Workshop- und Mentoring-Programm mit internationalen Branchenexpert\*innen, 15.000 Euro finanzieller Förderung und Arbeitsplätzen in einem Hamburger Co-Working Space voranbringt. Mehr als 30 Expert\*innen für Game Design, Produktentwicklung, Pitching, Business Development, Pressearbeit und Marketing aus dem Games Lift Network teilen ihre Erfahrung mit den Teams, um den Games-Projekten professionelle Starthilfe zu geben. Der Games Lift Inkubator wird durch Gamecity Hamburg im Auftrag der Freien und Hansestadt Hamburg organisiert und durchgeführt.

Für den dritten Games Lift Inkubator bewarben sich insgesamt 21 Teams und Solo-Entwickler\*innen. Die Entscheidung über die fünf teilnehmenden Teams traf das Vergabegremium, bestehend aus Mareike Ottrand (Gründerin / Professorin für interaktive Illustration und Spiele / Studio Fizbin / HAW Hamburg), Ole Schaper (CEO & CTO Sviper), Wolf Lang (CEO Super Crowd), Amanda Förtsch (Project Managerin Gamecity Hamburg) und Jens Unrau (Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg).

Mareike Ottrand zur Entscheidung des Vergabegremiums: „In diesem Jahr waren sowohl die Anzahl als auch die Qualität der eingegangenen Bewerbungen besonders hoch. Wir sind beeindruckt von der Leidenschaft und Qualität der Pitches. Hamburg verfügt über einen großen Pool an aufstrebenden Games-Start-ups und Absolvent\*innen. Im Inkubator können die ausgewählten fünf Teams nun zeigen, was sie drauf haben und mit Hilfe der Mentor\*innen weiter an ihren Games-Projekten feilen.“

## **Die fünf Projekte und Teams im Games Lift Inkubator 2022:**

- **About Cannons + Sparrows** von ACAS
- **Babsi Bullet** von Team Marty
- **Evergreen Garden** von Elin Meinecke
- **METACORE** von Team Metacore
- **Stack'em up** von Team Godcomplex

**Hamburg Kreativ  
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

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



### **Die fünf Games-Projekte vorgestellt:**

**About Cannons + Sparrows** von ACAS ist ein physikbasierter Puzzle-Platformer mit storygetriebenen Genre-Twists und einem sich ständig weiterentwickelnden Charakter in Form einer Miniatur-Kanone.

**Babsi Bullet** von Team Marty ist ein für Touchscreens entwickeltes Tap-and-Shoot Spiel, bei dem die Spieler\*innen Babsi „halb Teenager, halb Pistolenkugel“ Bullet als wahnwitziges Geschoss schießend vorwärts bewegen.

**Evergreen Garden** von Elin Meinecke ist ein charmantes Farm-Simulations-Rollenspiel mit Puzzle-Elementen und einem starken Fokus auf naturnahem Gärtnern.

**METACORE** von Team Metacore ist ein Co-op Action First-Person Shooter für 1-4 Spieler\*innen mit einem Fokus auf Teamwork und Synergieeffekten, die durch ein Arsenal an einzigartigen Waffen und Gadgets erzeugt werden können.

**Stack'em up** von Team Godcomplex ist ein Party-Spiel (online oder lokal), bei dem sich 2-6 Spieler\*innen Runde für Runde durch verrückte Maps schlagen und in diesem Chaos versuchen, nicht von ihren Gegenspieler\*innen verschluckt zu werden.

Weitere Informationen zu den Projekten gibt es auf [https://gamecity-hamburg.de/de/inkubator/#Gefrderte\\_Projekte\\_2022](https://gamecity-hamburg.de/de/inkubator/#Gefrderte_Projekte_2022)

Das Inkubator-Programm geht mit umfangreichen Workshops, Mentoring-, und Coaching-Inhalten individuell auf die Bedarfe der Entwickler\*innen ein. So stehen Workshops und Mentoring-Sessions zu Projektmanagement, Marketing, Unternehmensgründung und erstmalig ein Workshop zu Game Art auf dem Plan.

Nach drei Monaten Programm ist im Dezember 2022 mit dem öffentlichen Abschluss-Pitch, bei dem die Teams ihre Fortschritte einem breiten Publikum vorstellen noch nicht Schluss. Für weitere 12 Monate erhalten die Teams Unterstützung durch individuelle Coaching-Sessions und durch eine auf Indie-Games spezialisierte PR-Agentur.

Diese Expert\*innen des Games Lift Inkubators sind in diesem Jahr unter anderen mit dabei: André Bernhard (IndieAdvisor), Christiane Gehrke (FACTORY-C), Christopher Wulf (Business Development Consultant), Christopher Kellner (astragon entertainment), Daniel Marx (Osmotic Studios), Heather Chandler (Heather Makes Games), Irene Preuss (Happy Broccoli Games), Jörg Luibl (Spielvertiefung.de), Stephan Beier (Deep Silver Fishlabs), Steffen Rühl (Rühl Gameconsult).



Kompakte Informationen zu Games Lift gibt es in diesem Trailer-Video zu sehen:  
<https://youtu.be/WcitJbyik8g>

### **Weitere Fördermöglichkeiten durch Gamecity Hamburg**

Neben dem Games Lift Inkubator unterstützt Gamecity Hamburg Entwickler\*innen und Games-Unternehmen aus Hamburg auch mit der Prototypenförderung für Hamburg. 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. Die nächste Bewerbungsrunde startet im Frühjahr 2023.

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

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

Anna Jäger  
Gamecity Hamburg  
PR Managerin  
T +49 40 23 72 435- 78

[anna.jaeger@gamecity-hamburg.de](mailto: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



**Gamecity Hamburg**  
Kreativ Gesellschaft

fördert Innovation im Rahmen des Projektes „Cross-Innovation Hub“. Seit 2017 ist sie zudem Trägerin der branchenspezifischen Initiativen Gamecity Hamburg, nextMedia.Hamburg und designxport