

# **FAQ Games Lift Inkubator**

## **Gamecity Hamburg**

Stand: 26.06.2020

### **1 Allgemeine Grundlagen und Ziele des Games Lift Inkubators**

#### **1.1 Grundlagen und Grundsätze**

1. [Was sind die Ziele des Games Lift Inkubators?](#)
2. [Was bietet der Games Lift Inkubator?](#)
3. [Welche Arten von Projekten unterstützt der Games Lift Inkubator?](#)
4. [In welchem Stadium sollte sich mein Projekt zu Beginn des Inkubators befinden?](#)
5. [In welchem Verhältnis steht der Games Lift Inkubator zur Prototypenförderung von Gamecity Hamburg?](#)

### **2 Allgemeine Förderbedingungen und Bewerbungsprozess**

#### **2.1 Bewerbung für den Games Lift Inkubator**

1. [Wer kann sich für den Games Lift Inkubator bewerben?](#)
2. [Was ist bei der Bewerbung zu beachten?](#)
3. [Kann ich mich bewerben, wenn ich bereits die Prototypenförderung von Gamecity Hamburg beziehe?](#)
4. [Kann ich mich bewerben, wenn ich bereits eine andere Förderung beziehe?](#)
5. [Was ist im Zusammenhang mit einer De-minimis Förderung zu beachten?](#)
6. [Kann ich mich auch bewerben, wenn ich nicht in Hamburg lebe?](#)
7. [Wann und wie kann ich mich bewerben?](#)

#### **2.2 Bewerbungs- und Vergabeprozess**

1. [Was sind die nächsten Schritte nach Einreichung meiner Bewerbung?](#)
2. [Warum gibt es ein Vergabegremium?](#)
3. [Wie erfolgt der Pitch des Projektes vor dem Vergabegremium?](#)

### **3 Das Angebot des Games Lift Inkubators**

#### **3.1 Workshop- & Coaching-Programm**

1. [Was erwartet mich im Workshop-Programm?](#)
2. [Ist die Teilnahme an den Workshops verpflichtend?](#)
3. [Wann und wo werden die Workshops angeboten?](#)
4. [In welcher Sprache werden die Workshops gehalten?](#)



### **3.2 Finanzielle Unterstützung**

1. Wie hoch ist der Betrag der finanziellen Unterstützung und wie erfolgt die Auszahlung?
2. Wofür kann die finanzielle Unterstützung verwendet werden?
3. Ist die finanzielle Unterstützung rückzahlungspflichtig?

### **3.3 Co-working Space**

1. Was bietet der Co-Working-Space?
2. Wo befindet sich der Co-Working-Space?
3. Wann kann der Co-Working-Space genutzt werden?
4. Was ist hinsichtlich der Corona-Situation zu beachten?

# 1 Allgemeine Grundlagen und Ziele des Games Lift Inkubators

## 1.1 Grundlagen und Grundsätze

### 1.1.1 Was sind die Ziele des Games Lift Inkubators?

Der Games Lift Inkubator unterstützt junge Entwicklerteams dabei, erfolgreiche Konzepte für digitale Spiele und games-nahe Projekte mit hohem Marktpotenzial zu erarbeiten. Seine Aufgabe ist es, den Entwicklerteams die notwendigen Ressourcen bereitzustellen, mit denen sie ihre Projekte konzentriert und unter Begleitung erfahrener Branchenprofis in einer ersten Stufe verwirklichen können.

### 1.1.2 Was bietet der Games Lift Inkubator?

Games Lift stellt den Entwicklerteams ein Workshop-Programm, eine finanzielle Unterstützung sowie Arbeitsplätze in einem Co-Working-Space zur Verfügung.

### 1.1.3 Welche Arten von Projekten unterstützt der Games Lift Inkubator?

Zulässig für eine Förderung durch den Games Lift Inkubator sind Konzepte und Projekte, die sich auf digitale Spiele beziehen. Teams können sich sowohl mit Konzepten für ein digitales Spiel als auch mit anderen Projekten und Innovationen bewerben, sofern sich diese auf digitale Spiele beziehen. Bei Unsicherheit, ob sich ein Projekt für den Games Lift Inkubator eignet, empfehlen wir, einen Beratungstermin über [funding@gamecity-hamburg.de](mailto:funding@gamecity-hamburg.de) anzufordern.

### 1.1.4 In welchem Stadium sollte sich mein Projekt zu Beginn des Inkubators befinden?

Feste Vorgaben gibt es hierzu nicht. In der Bewerbung sollte ausgeführt werden, in welchem Stadium das Projekt sich zum Zeitpunkt der Bewerbung befindet und was innerhalb des Inkubator-Programms als Ziel angestrebt wird.

### 1.1.6 In welchem Verhältnis steht der Games Lift Inkubator zur Prototypenförderung von Gamecity Hamburg?

Die beiden Programme sind unabhängig voneinander, verfolgen aber das gleiche Ziel: die Unterstützung von Hamburger Spieleentwicklern bei der Erarbeitung erfolgreicher Produkte. Der Inkubator fördert insbesondere die Entwicklung von hochqualitativen Konzepten, die im Anschluss als Grundlage für eine Bewerbung für die Prototypenförderung dienen können. Dabei gilt zu beachten: Teams, die diesen Weg wählen, durchlaufen unabhängig von ihrer Teilnahme am Inkubator-Programm den regulären Bewerbungsprozess für die Prototypenförderung.

## **2 Allgemeine Förderbedingungen und Bewerbungsprozess**

### **2.1 Bewerbung für den Games Lift Inkubator**

#### **2.1.1 Wer kann sich für den Games Lift Inkubator bewerben?**

Antragsberechtigt sind Entwickler und Entwicklerteams, Studententeams, Start-ups und Teams, die sich im Firmengründungsprozess befinden. Außerdem sind Kleine und Mittelständische Unternehmen (KMUs) ebenfalls antragsberechtigt.

#### **2.1.2 Was ist bei der Bewerbung zu beachten?**

- Die Teamgröße darf 5 Mitglieder nicht überschreiten.
- Während der dreimonatigen Dauer des Inkubator-Programms sollten alle Teammitglieder für Workshops an ungefähr zwei Tagen in der Woche verfügbar sein.
- Voraussetzung ist stets, dass Teams bereits einen Sitz in Hamburg haben oder bei Beginn des Games Lift Inkubators ihren Sitz nach Hamburg verlegen oder eine Niederlassung oder Betriebsstätte in Hamburg eröffnen.

#### **2.1.3 Kann ich mich bewerben, wenn ich bereits die Prototypenförderung von Gamecity Hamburg beziehe?**

Teams können nicht beide Förderungen zur gleichen Zeit für das identische Projekt erhalten. Die Bewerbung für den Inkubator mit einem Projekt und das gleichzeitige Erhalten der Prototypenförderung für ein anderes Projekt ist möglich, sofern das Team überzeugend versichern kann, dass das Team beide Projekte gleichzeitig meistern kann, ohne dass negative Auswirkungen auf das Timing oder jeden anderen Aspekt des Fördervertrags zur Prototypenförderung entstehen. Trifft dies auf ein Team zu, sollte dieses Thema während des Beratungsgesprächs vor der Bewerbung angesprochen werden.

#### **2.1.4 Kann ich mich bewerben, wenn ich bereits eine andere Förderung beziehe?**

Wenn es sich um De-minimis-Förderungen handelt, ja, solange diese einen Gesamtbetrag von 200.000 Euro in drei Jahren nach Erhalt der ersten Förderung nicht überschreiten. Andere öffentliche Förderungen außerhalb der De-minimis-Regelungen können unabhängig davon genutzt werden. Ist eine Akkumulation verschiedener Förderungen für ein von Gamecity Hamburg gefördertes Projekt geplant, muss Gamecity Hamburg vorab konsultiert werden.

#### **2.1.5 Was ist im Zusammenhang mit einer De-minimis-Förderung zu beachten?**

- Ein Förderempfänger darf ohne vorherige Meldung bis zu 200.000 Euro innerhalb von drei Jahren nach Erhalt der ersten De-minimis-Förderung erhalten.
- Des Weiteren ist ein Förderempfänger in Bezug auf die maximal erlaubte Fördersumme verpflichtet, sämtliche in diesen drei Jahren erhaltenen De-minimis-Förderungen offenzulegen. Auch müssen sämtliche unter dieser Regelung erhaltenen Fördermittel bei einem Antrag für weitere Förderungen angegeben werden.
- Überschreiten die Beihilfen die zulässigen Schwellenwerte bzw. höchstmögliche Förderquote, handelt es sich um eine unzulässige Beihilfe mit der Folge, dass die Beihilfe nicht gewährt werden kann bzw. wenn sie gewährt wurde, in voller Höhe zurückgefordert werden muss.

## **2.1.6 Kann ich mich auch bewerben, wenn ich nicht in Hamburg lebe?**

Ja, gleichzeitig gilt stets die Voraussetzung für die Teilnahme am Games Lift Inkubator, dass Teams zu Beginn des Games Lift Inkubators ihren Sitz nach Hamburg verlegen oder eine Niederlassung oder Betriebsstätte in Hamburg eröffnen.

## **2.1.7 Wann und wie kann ich mich bewerben?**

Die aktuelle Bewerbungsrunde dauert vom 26. Juni 2020 bis zum 27. Juli 2020 um 23:59 Uhr. Bewerbungen werden online über [dieses Airtable Formular](#) eingereicht.

Eine detaillierte Anleitung zur Bewerbung beim Games Lift Inkubator ist auf <https://www.gamecity-hamburg.de/funding> zu finden und führt Schritt für Schritt durch das Bewerbungsformular.

Wir empfehlen vor der Bewerbung die Teilnahme an einem Beratungsgespräch. Dieses kann via E-Mail an [funding@gamecity-hamburg.de](mailto:funding@gamecity-hamburg.de) ausgemacht werden. Die E-Mail sollte folgende Informationen enthalten:

- Kurze Projektbeschreibung (max. ein halbsseitiger Text oder eine Folie) für das entsprechende Projekt
- Hintergrundinformationen über das Team (max. ein halbsseitiger Text oder eine Folie)
- Bereits aufgetretene Fragen zum Bewerbungsprozess

## **2.2 Bewerbungs- und Vergabeprozess**

### **2.2.1 Was sind die nächsten Schritte nach Einreichung meiner Bewerbung?**

Das Vergabegremium wird im August alle vollständigen und zulässigen Bewerbungen evaluieren und Teams zu Online Pitches einladen. Basierend auf den Pitches wird das Gremium eine Empfehlung zur Auswahl der fünf Teams, die am Games Lift Inkubator teilnehmen werden, abgeben.

### **2.2.2 Warum gibt es ein Vergabegremium?**

Die Förderbeträge, die für den Games Lift Inkubator zur Verfügung stehen, sollen bestmöglich zur Verbesserung von Qualität, Marktchancen und Vielfalt digitaler Spiele aus Hamburg genutzt werden. Außerdem ist das Ziel des Programms, neue Gründer, Start-ups und Firmen zu unterstützen und vor Ort neue Jobs zu schaffen. Um diese Ziele zu erreichen, müssen die Experten/innen im Vergabegremium über die eingereichten Bewerbungen beraten und entscheiden. Auch ist dies notwendig, wenn in einer Bewerbungsrunde mehr Bewerbungen eingereicht werden als Fördermittel und Workshop-Plätze zur Verfügung stehen.

### **2.2.3 Wie erfolgt der Pitch des Projektes vor dem Vergabegremium?**

Die Bewerber werden rechtzeitig von Gamecity Hamburg über den Termin ihres Pitches vor dem Vergabegremium sowie über alle notwendigen Vorbereitungen informiert. Während des

Pitches präsentieren die Bewerber/innen den Inhalt ihrer Bewerbungsunterlagen, das Vergabegremium hat die Möglichkeit, weiterführende Fragen zu stellen.

### **3 Das Angebot des Games Lift Inkubators**

#### **3.1 Workshop- & Coaching-Programm**

##### **3.1.1 Was erwartet mich im Workshop-Programm?**

Die Workshops behandeln grundlegendes Wissen zur Entwicklung qualitativ hochwertiger Spieleprojekte mit großem Marktpotential: beispielsweise die Definition des Hauptkonzepts eines Projektes, der USPs, der benötigten Ressourcen, einer potenziellen Zielgruppe und einer Marktstrategie. Außerdem werden im Rahmen des Programms Business- und Rechtsthemen im Zusammenhang mit einer Firmengründung behandelt.

Das Ziel des Games Lift ist es, die Workshopinhalte basierend auf den Projekten an die Bedürfnisse der Teams anzupassen, aber gleichzeitig darauf zu achten, dass die Themen für alle teilnehmenden Teams relevant sind. Die Workshops werden für gewöhnlich einmal pro Woche angeboten werden, allerdings werden manche Themen mehr Zeit in Anspruch nehmen, daher bitten wir darum, dass Teilnehmer/innen während der Dauer des Inkubator-Programms an zwei Tagen pro Woche für Workshops zur Verfügung stehen.

##### **3.1.2 Ist die Teilnahme an den Workshops verpflichtend?**

Da eine der Hauptkomponenten des Games Lift Inkubators die Weitergabe von Wissen und Erfahrungswerten aus der Industrie an die teilnehmenden Teams ist, sollten alle Teams für alle Workshoptermine zur Verfügung stehen, um das Programm gänzlich auszuschöpfen. Sollten einzelne Teammitglieder an einzelnen Workshopterminen nicht teilnehmen können, bitten wir vorab um eine kurze Nachricht an Gamecity Hamburg.

##### **3.1.3 Wann und wo werden die Workshops angeboten?**

Abhängig von der Entwicklung der Corona-Situation werden die Workshops entweder im Co-Working-Space im Hamburger City Center und/oder online angeboten werden. Wir werden den teilnehmenden Teams rechtzeitig weitere Informationen zur Teilnahme an Online-Workshops zukommen lassen.

##### **3.1.4 In welcher Sprache werden die Workshops gehalten?**

Die Workshops werden entweder auf Deutsch oder Englisch durchgeführt, abhängig sowohl von der bevorzugten Sprache der Experten/innen als auch der Teams.

#### **3.2 Finanzielle Unterstützung**

##### **3.2.1 Wie hoch ist der Betrag der finanziellen Unterstützung und wie erfolgt die Auszahlung?**

Die Teams können eine Aufwandsentschädigung von bis zu 15.000 Euro erhalten. Die erste Zahlung von 7.500 Euro wird zu Beginn des Programms im September ausgezahlt. Die Zweite

Zahlung erfolgt nachdem das Team Phase 1 des Inkubator-Programms sowie den Milestone-Pitch im Oktober erfolgreich abgeschlossen hat.

### **3.2.2 Wofür kann die finanzielle Unterstützung verwendet werden?**

Die Aufwandsentschädigung kann für projektbezogene Kosten verwendet werden. Dies kann sowohl den Lebensunterhalt der Teammitglieder als auch die Beschäftigung von Freelancern für Projektaufgaben, Softwarelizenzen oder Reisekosten zur Vermarktung des Projektes betreffen.

### **3.2.3 Ist die finanzielle Unterstützung rückzahlungspflichtig?**

Nein, die Unterstützung wird als nicht rückzahlpflichtige Förderung auf De-minimis Basis gewährt. Nur unter bestimmten Voraussetzungen, die einen Vertragsbruch des Fördervertrages darstellen, muss die Fördersumme zurückgezahlt werden.

## **3.3 Co-Working-Space**

### **3.3.1 Was bietet der Co-Working-Space?**

Zusätzlich zu Workstations (Tisch, Schreibtischstuhl, abschließbarer Rollcontainer) bietet der Co-working Space WLAN, Konferenzräume, Drucker/Kopierer, einen Briefkasten sowie Wasser und Kaffee.

### **3.3.2 Wo befindet sich der Co-Working-Space?**

Der Co-working Space befindet sich im Zentrum Hamburgs.

### **3.3.3 Wann kann der Co-Working-Space genutzt werden?**

Die Büroräume stehen den Teams während der Laufzeit des Inkubator-Programms, also von Anfang September bis Anfang Dezember 2020, 24/7 zur Verfügung, wobei die aktuelle Corona-Situation zu berücksichtigen ist.

Workshops, Pitches und Networking Events sollen ebenfalls in den Räumlichkeiten des Co-Working-Space stattfinden.

### **3.3.4 Was ist hinsichtlich der Corona-Situation zu beachten?**

Abhängig von den dann gültigen rechtlichen und hygienischen Vorschriften steht der Co-Working-Space möglicherweise nicht für die gesamte Dauer des Programms zur Verfügung. Gamecity Hamburg wird die jeweils aktuellen Voraussetzungen genau beobachten und die Teams über Änderungen rechtzeitig informieren.