



Neue Hamburger Prototypenförderung unterstützt in der ersten Vergaberunde 7 Games-Projekte mit 430.000 Euro

**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 25. Juni:

Im Rahmen der neuen Prototypenförderung unterstützt Gamecity Hamburg sieben vielversprechende Games-Projekte mit einer Fördersumme von 430.000 Euro. Insgesamt 35 Projekte wurden in der ersten Vergaberunde eingereicht. Die hohe Anzahl und Qualität der Einreichungen zeigen die Bedeutung der Spieleindustrie für Hamburg und bestätigen die Strategie, das Potential am Standort nachhaltig zu heben. In der Vergaberunde 2020 stockt die Hamburger Behörde für Kultur und Medien den Förderetat einmalig um 30.000 Euro auf.

Dr. Carsten Brosda, Senator für Kultur und Medien: „Hamburg ist einer der wichtigsten Games-Standorte in Europa. Die Branche trägt dabei nicht nur zur digitalen Wirtschaftskraft Hamburgs bei, sie ist auch wichtiger Startpunkt vieler junger Menschen für eine intensive Beschäftigung mit innovativen Technologien. Mit der neuen Prototypenförderung konnten wir wieder neue Impulse insbesondere für Nachwuchs-Studios setzen. Diese werden langfristig das Medien- und Games-Netzwerk in Hamburg weiter stärken. Die hohe Qualität und auch die hohe Anzahl der Einreichungen zeigen, welches großes Potential hier in Hamburg zur Verfügung steht.“

„Nach der Sichtung aller Bewerbungen und den zahlreichen Gesprächen mit den Teams stelle ich mir nur allzu gern erneut fest, dass Hamburg über exzellente Spieleentwicklerinnen und -entwickler verfügt, die an einer beeindruckenden Bandbreite vielversprechender Projekte arbeiten. Da sind einige großartige Games auf dem Weg, die wir als Gamecity Hamburg als verlässlicher Partner mit der Prototypenförderung und unserem neuen Inkubator unterstützen werden“, sagt Dennis Schoubye, Projektleiter Gamecity Hamburg.

Nach der Bewerbungsphase vom 31. März bis zum 25. Mai, in der Gamecity Hamburg über 40 ausführliche Beratungs-Gespräche führte, folgten Mitte Juni die online durchgeführten Pitches der vorausgewählten besten Projekte.

Das Vergabegremium, bestehend aus Mareike Ottrand (Gründerin Studio Fizbin, Professorin Interaktive Illustration und Games an der HAW Hamburg), Michael Schade (Co-Gründer und CEO Rockfish Games), Nina Müller (Head of

Studio Goodgame Studios), Jens Unrau (Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg) und Dennis Schoubye (Projektleiter Gamecity Hamburg) entschied sich nach intensiven Diskussionen dazu, sieben Projekte zu fördern.

Die ausschlaggebenden Kriterien waren neben dem Projekt und Team die Aspekte der Nachwuchsförderung, der Machbarkeit, des Standort-Effekts und vor allem auch des Marktpotentials. Da die Qualität der Bewerber/innen ausgesprochen hoch war, ist die Entscheidung zugunsten der geförderten Projekte dabei mit dicht beieinander liegenden Bewertungen besonders knapp ausgefallen.

Die geförderten Projekte in der Übersicht

Wild Woods von Team Octofox	80.000 €
Out of Place von Backpack Games	80.000 €
Lost Sector von Team Lost Sector	73.270 €
Project MORPH von THREAKS	70.000 €
Soulitaire von BeardShaker	48.000 €
Stadtkinder von Studio Monstrum	48.000 €
Lazor Punx von Team Radioactive Dreams	31.273 €

Die sieben geförderten Projekte bilden den Auftakt der bereits gestarteten Förderungsoffensive durch die Stadt Hamburg und Gamecity Hamburg. Bis 2023 stehen pro Jahr 400.000 Euro für die Förderung von Prototypen zur Verfügung. Die Bewerbungsphase für die nächste Vergaberunde startet im März 2021.

In Kürze wird die Bewerbungsphase für das neue Gamecity Inkubator-Programm starten, das neben einer Anschubfinanzierung vor allem inhaltliche Unterstützung durch Coaching, Mentoring und Co-Working-Möglichkeiten bieten wird. Alle Termine und weitere Informationen sind zu finden auf www.gamecity-hamburg.de

Für Rückfragen melden Sie sich bitte bei:

Anna Jäger



Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

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 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 und entwickelt darüber hinaus in enger Kooperation mit der Spielebranche bedarfsgerechte Programme, Events und Services, um die lokalen Akteure 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.