

Pressemitteilung

Nr. 27 vom 2. Mai 2018

Wo aus Ideen fertige Spiele werden

Der Business-Inkubator Cologne Game Farm startet mit fünf Teams

Das Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln unterstützt junge Spieleentwicklerinnen und -entwickler dabei, aus ihren Ideen für digitale Spiele marktreife Produkte zu machen. Insgesamt fünf Teams können im jetzt eröffneten Business Inkubator „Cologne Game Farm“ bis zu zwölf Monate lang ihre Konzepte weiterentwickeln und eigene Firmen gründen. Branchenexperten, Mentorinnen und Mentoren unterstützen sie dabei. Bei der feierlichen Eröffnung mit NRW-Wirtschaftsminister Prof. Dr. Andreas Pinkwart haben die ersten fünf Gründerteams ihre Vorhaben vorgestellt.

Als Inkubatoren werden Projekte bezeichnet, die Jungunternehmerinnen und -unternehmer auf dem Weg in die Selbstständigkeit unterstützen: In der Regel durch kostenlos zur Verfügung gestellte Büroräume und die fachliche Hilfestellung von Mentorinnen und Mentoren. Nach diesem Prinzip arbeitet auch der jetzt eröffnete Business Inkubator des Cologne Game Lab. Teams, die eine Idee eines Spieles oder bereits ein Unternehmen gegründet haben, können sich um einen der fünf Plätze bewerben. Die Auswahl trifft ein neu eingerichtetes Advisory Board aus Mitgliedern des CGL und Fachleuten aus der nordrhein-westfälischen Games-Branche. Der Inkubator wird finanziert vom Förderverein der Freunde des Cologne Game Labs e.V. und der TH Köln.

„Die Gamesbranche ist Pionieranwender neuer digitaler Verfahren. Andere Wirtschaftsbereiche profitieren von diesem kreativen Input, das haben wir etwa bei Virtual Reality gesehen. Damit diese Erfolgsgeschichte weitergeschrieben wird, werden wir für kreative Unternehmerinnen und Unternehmer weitere Hürden abbauen und faire Wettbewerbsbedingungen für neue Geschäftsmodelle schaffen“, sagte Minister Pinkwart.

Junge Spieleentwickler stünden am Anfang ihrer Karriere vor vielfältigen Herausforderungen, angefangen bei der Entwicklung eines innovativen sowie wirtschaftlich rentablen Spiels über die Finanzierung ihrer Projekte bis hin zu juristischen Fragestellungen, sagt Prof. Björn Bartholdy, Co-Direktor des CGL. „Bei diesen und vielen weiteren Fragen, die bei einer Gründung entstehen, unterstützen die Mentorinnen und Mentoren der Game Farm unsere Teams“, ergänzt Projektleiterin Prof. Odile Limpach. Die Cologne Game Farm trage dazu bei, dass die Studierende während ihres Studiums entwickeln nicht im Status einer Idee verharren, sondern zu tragfähigen Geschäftsmodellen werden.

„Viele Studierende der TH Köln haben kreative und innovative Ideen für eigene Startups. Als Hochschule haben wir uns das Ziel gesetzt, diese engagierten Gründerinnen und Gründer bestmöglich zu unterstützen. Die Cologne Game Farm ist eine vorbildliche Initiative, um dieses Ziel zu erreichen“, so Prof. Dr. Klaus Becker, Vizepräsident für Forschung und Wissenstransfer. Weitere Projekte der TH Köln seien etwa der startHub-Inkubator der Fakultät für Wirtschafts- und Rechtswissenschaften, der fakultätsübergreifende Arbeitskreis Entrepreneurship, der unternehmerisches Denken und Handeln schon im Rahmen des Studiums fördern will, oder die Mitgliedschaft der TH Köln im hochschulgründernetz cologne (hgnc), dem Gründungsnetzwerk der Kölner Hochschulen.

Weitere Informationen und Bewerbung: colognegamelab.de/institute/cgf/

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Christian Sander
0221-8275-3582
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 27 vom 2. Mai 2018
Cologne Game Farm – Business Incubator

Inkubator startet mit fünf Teams

Diese fünf Teams setzten sich mit ihren Projekten in der ersten Bewerbungsrunde für die Cologne Game Farm durch:

Das bereits gegründete Studio **Ludopium** feilt an der finalen Version ihres rhythmischen Puzzle-Platformers *Isometric Epilepsy*, dessen Levelstruktur und Hintergrund sich im Rhythmus der Spielmusik ändert. Die bunte Grafik, die treibende Musik und das hohe Tempo fordern den Spieler und seine räumliche Wahrnehmung. Für das Vorhaben erhielt das Team im vergangenen Jahr den zweiten Platz in der Kategorie „Bestes Nachwuchskonzept“ beim Deutschen Computerspielpreis.

Das Team „**Jessika**“ entwickelt ein Spiel, das sich mit den Morden des Nationalsozialistischen Untergrunds (NSU) beschäftigt. Der Spieler ist ein namenloser Hacker, der Zugang zu einer geheimen Datenbank des NSU erhält. Dort verfolgt er die Entwicklung des fiktiven NSU-Mitglieds Jessika und taucht ein in die Verstrickungen von Behörden, Politikern und rechtsradikalen Gruppierungen.

In „**Super Catboy**“ geht es um einen genmanipulierten Kater, der seinem Schöpfer entkommen kann und nun dessen finstere Weltherrschaftspläne vereiteln will. Das levelbasierte Spiel ist im 16 Bit-Stil der 1990er Jahre gehalten und vermischt Elemente eines Jump-and-Run mit einem Beat'em up. Der Spieler rennt, springt und schießt sich durch bunte 2D-Level im ständigen Kampf mit den Hundemenschen des verrückten Wissenschaftlers.

Das Team „**Fantastic Foe**“ entwickelt ein 3D-Adventure-Spiel namens „Seoul Song“, das sich thematisch mit dem sozialen Druck einer modernen Gesellschaft und der hohen Suizidrate der Jugendlichen in Südkorea befasst. Die junge Schülerin Sol muss lernen, aus der dunklen, unheimlichen Welt auszubrechen und sich vom alltäglichen Druck und den bizarren Strukturen zu lösen, um sich von ihren eigenen negativen Gedanken zu befreien, aber vor allem um der Welt mit Mut und Selbstbewusstsein entgegen zu treten. Seoul Song wird als Teil eines transmedialen Projektes neben einem Spielfilm und essayistischen Dokumentarfilm entwickelt.

Das physikalisch basierte Puzzle-Spiel „**Derpy Conga**“ vom Team „Giant Door“ ist ein buntes Casual Game, das sich durch seine intuitive Spielweise auch weniger erfahrenen Spielern schnell erschließt. Ziel des Spiels ist es, die verlorenen Freunde einzusammeln, sie an die Hand zu nehmen und allesamt in Sicherheit zu bringen. Je mehr Freunde sich einreihen, desto schwieriger wird es die Kette aus Figuren zu kontrollieren. Gewinnen kann nur, wer niemanden zurücklässt.

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind rund 26.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.