

Kort status på Game Hub Scandinavia 2021

Generelt har første halvår af 2021 været præget af Covid-19 restriktioner hvorimod 2. halvår har været mere normalt.

Digitalisering og internationalisering

I Game Hub Scandinavia er der det seneste år blevet arbejdet mere på digitale tiltag grundet Covid 19. Det betyder, at vi har udviklet en digital oplægsrække vi kalder "Road to Funding". Det hostes af de forskellige partnere i projektet og omhandler forskellige vigtige aspekter når man er nystartet spilvirksomhed med særligt fokus på at tiltrække investeringer.

Vi har, da Covid-19 pandemien har aflyst alle internationale konferencer, i stedet været med til at udvikle en lokal konference i samarbejde med ThisGame i Aarhus. Den afholdes den 27. oktober i Aarhus og forventes at tiltrække deltagere fra spilbranchen i så vel Danmark som Sverige og Tyskland. Det er primært Dania Games som har været koordinator og udvikler på denne. Endvidere arrangerede Dania Games en heldags-workshop i Aarhus med fokus på pitchtræning den 26. oktober. Her deltog 10 spiludviklere, der modtog sparring fra erfarne spiludviklere fra den etablerede spilbranche i Aarhus og København.

Som en alternativ model til de fysiske konferencer som vi normalt deltager i internationalt, har vi deltaget på de nyopstartede digitale konferencer for spilbranchen. Disse er blevet organiseret af MeetToMatch, en Hollandsk virksomhed der har udviklet en digital platform hvor spiludviklere, investorer, medier, publishers osv. Kan booke møder med hinanden online. I løbet af juli og august deltog projektet og en række relevante virksomheder i tre online events, der var organiseret omkring hhv. GDC (USA), ChinaJoy (Kina) og Gamescom (Tyskland) da disse normalt fysiske events, var aflyst.

Sidst men ikke mindst har vi udviklet markedsføringsmateriale til brug på digitale platforme. Det er der indtil videre kommet to video ud af som henvender sig til hhv. start-up segmentet og invester segmentet.

Videoerne finder I her:

Video 1:

<https://gamehubscandinavia.dk/start-up/>

<https://youtu.be/Nb63032hQs4>

Video 2:

<https://gamehubscandinavia.dk/connect/>

<https://youtu.be/Ym-oA5ewFMI>

Game Mile Event

Derudover har vi her i september afholdt vores årlige Game Mile event, hvor hele værdikæden på The Game Mile vises frem til studerende fra 3D College, Vid Gymnasier og Dania studerende. De besøger hvert sted på The Game Mile og ender i vores inkubationsmiljø med en rundtur og snak med kernepersoner herfra.

Virksomheder i inkubatoren:

Vi har i sidste afrapportering fra august kunnet melde 6 nye virksomheder i inkubatoren i Grenaa og der er nu her i efteråret kommet yderligere til. Vi oplever generelt, at det går vores virksomheder rigtig godt og at de vækster, men som jeg kort nævnte for dig i telefonen Anne, så oplever vi også at virksomheder grundet vækst og grundet Covid-19, nu ansætter lokale medarbejdere i f.eks. USA til at varetage en salgsfunktion på det marked (spilvirksomheden Sirenix f.eks.). Også Bright Star Studios, som vi nævnte i sidste fremdriftsrapport vokser voldsomt og forventes at komme på +60 medarbejdere inden året er omme og en stor del af disse forventes at være freelancers bosat i udlandet. Det er et generelt billede vi ser fra alle vores inkubationer og betyder, at vi i de tal vi har fra virk.dk ikke ser det fulde billede af vores virksomheders arbejdsstyrke og dermed også vækst. Det er en positiv problemstilling som vi er i tæt dialog

med Interreg om at finde en løsning på at kunne dokumentere, da det jo i høj grad påvirker vores billede af det samlede antal ansatte i vores virksomheder.

Her et par eksempler på nogle af årets nye iværksættervirksomheder:

Virksomhed: Metula

Virksomheden er grundlagt af Constantin og Linnea, der meget tidligt henvendte sig til Game Hub. De fortalte at de havde valgt Grenå fordi vi kan tilbyde noget indenfor spiluddannelse og iværksætter-netværk som ikke findes andre steder.

I foråret 2021 udviklede Constantin i samarbejde med en anden iværksætter Gordian Studios et tower defence spil. I efteråret påbegyndte Linnea produktionen af Little Red spillet, og med støtte fra netværket fik de til et af vores pitching-events deres første tilbud om investering fra en Sjællands angel-investor. Gruppen arbejder nu hårdt på de næste kapitler i deres spil-serie. De deltog for nyligt i en international workshop i Estland (hvor Dania Games var medarrangør af eventet).

<https://www.youtube.com/watch?v=mTAV47W8bfA>

Virksomhed: Ghoul Rot Games

Virksomheden er grundlagt af 4 Dania studerende (Emma, Signe, Stinna og Henrik), der fra start havde en forsigtig drøm om at arbejde i spilbranchen. Med netværksarbejde i Game Hub, fik gruppen etableret et samarbejde med 2-3 eksterne grafikere (bl.a. fra Viborg), og det samarbejde har resulteret i spilprototypen til platform spillet "Lightless".

Gruppens har igennem iværksætterforløbet udviklet deres kompetencer indenfor ledelse af leverandører, forretningspitch, markedsstrategi og ikke mindst spil-produkt-udvikling. De har ikke mindst styrket deres selvtillid. Deres mål er nu er få spillet ud på markedet.

<https://www.youtube.com/watch?v=yj0POtfhK9o>

Virksomhed: Fish Bread Studios

Gruppen blev grundlagt i løbet af datamatikerstudier af Hannibal, Martin, Peter og Simon. Allerede før det officielle iværksætterforløb i 5. semester, havde gruppen udviklet 4 forskellige spilprototyper, og udgivet dem på platformet itch.io.

Fra Sommeren 2021 påbegyndte de det nyeste projekt "Calcium Chaos", og han med under forløbet deltaget i pitch events i både Grenå og Århus, og er gået meget målrettet efter at lykkedes som spiludviklere. De har med sparring fra internationale mentorer i netværket, fået strømlignet produktets design, og er bl.a. blevet inviteret af en Svensk publisher/investor til et samarbejde om udgivelse af spillet.

<https://www.youtube.com/watch?v=zQWBJsbG7T4>

Overblik over sidste opgørelse i GHS partnerskabet dvs. i vores 5 inkubatorer tilsammen (dette er halvårslige opgørelser)

Antal virksomheder total: 81

Antal nye virksomheder i perioden: 11

Stigning i antal ansatte for virksomheder der får støtte: 44 for perioden og tal på 247