



## **Gamecity Hamburg startet Bewerbungsphase für neuen Inkubator „Games Lift“**

Hamburg, den 26. Juni:

Mit dem neuen Inkubator „Games Lift“ unterstützt Gamecity Hamburg zukünftig Nachwuchsteams, Gründer/innen und Start-ups bei der Ausarbeitung von Konzepten und Demos für digitale Spiele sowie von games-nahen Projekten mit hohem Marktpotential. Für den Inkubator stellt die Freie und Hansestadt Hamburg zunächst bis 2023 pro Jahr 120.000 Euro zur Verfügung. Die Bewerbung für Games Lift ist ab sofort möglich auf [www.gamecity-hamburg.de/funding/](http://www.gamecity-hamburg.de/funding/). Bis zu fünf Teams werden für den ersten Batch gesucht, die über die dreimonatige Laufzeit des Inkubators von Workshops mit Industrie-Experten/innen, Mentoring, Zugang zu einem Co-Working Space und einer Förderung von jeweils bis zu 15.000 Euro profitieren wollen.

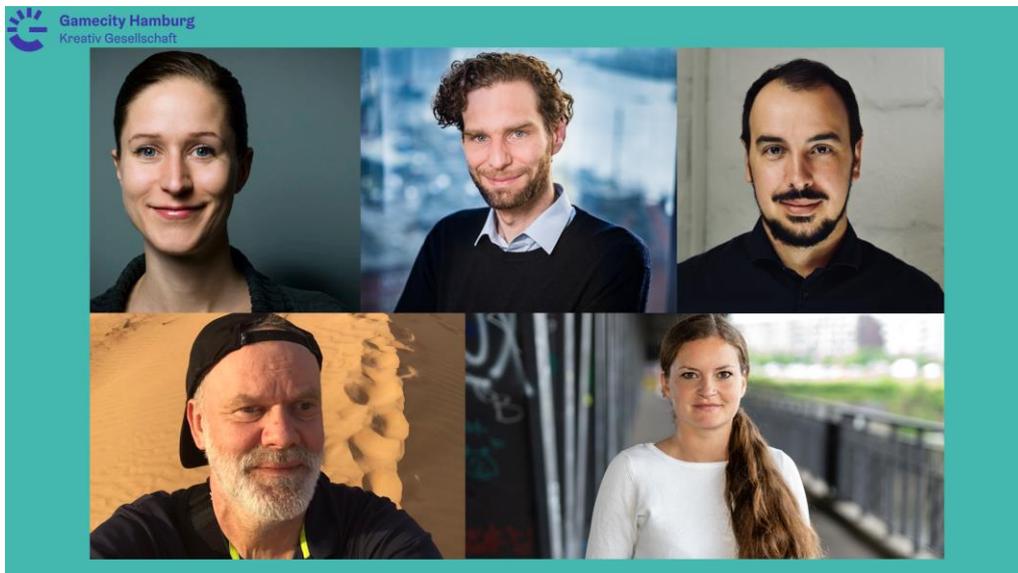
„Bei unserem neuen Games Lift Inkubator bringen wir das zusammen, was seit jeher Hamburg als die Gamecity ausmacht: Das starke Netzwerk an Unternehmen mit Experten/innen, die ihr Wissen aktiv mit Nachwuchs-Teams teilen, die Nähe zu Medien-, Digital- und Tech-Firmen, die aktiv den Austausch mit der Spielebranche suchen und die Gründer/innen von morgen, die mit ein wenig Starthilfe Großes schaffen können. Wir sind startklar und möchten allen Bewerber/innen sagen: Nutzt diese Chance, um von einigen der Besten der Branche zu lernen!“, kommentiert Dennis Schoubye, Projektleiter Gamecity Hamburg den Start der Bewerbungsphase von Games Lift.

Die Auswahl der Teams erfolgt nach Bewerbungsschluss am 27. Juli (23.59 Uhr) durch ein fünfköpfiges Vergabegremium bestehend aus Branchenkenner/innen drei erfolgreicher Unternehmen, der Hamburger Behörde für Kultur und Medien und Gamecity Hamburg:

**Hamburg Kreativ  
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5  
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0  
F +49 40 87 97 986-20  
[kreativgesellschaft.org](http://kreativgesellschaft.org)



*Im Uhrzeigersinn: Anne Beuttenmüller, Tobias Kringe, Wolf Lang, Jens Unrau, Margarete Schneider*

### **Anne Beuttenmüller, Director Marketing EMEA Niantic, Inc.**

Anne Beuttenmüller startete 2007 nach ihrem Studium der Medienwirtschaft direkt bei Google. Dort arbeitete sie für 6 Jahre in den Bereichen Ad Sales und in der Beratung für Medien-, Kreativ- und Performance-Agenturen. Anschließend wechselte sie zum internen Google Startup Niantic Labs, welches 2015 ein unabhängiges Unternehmen wurde. Anne war zu diesem Zeitpunkt die erste Mitarbeiterin des Augmented-Reality-Pioniers in Europa und ist seitdem als europäische Marketingchefin eine der treibenden Kräfte für den Erfolg von Ingress Prime, Pokémon GO und Harry Potter: Wizards Unite.

### **Tobias Kringe, Gründer Bytro Labs**

Nachdem er einen Master of Science in Kognitionswissenschaften abgeschlossen hatte, entwickelte Tobias zusammen mit Freunden von der Universität ein Online-Strategiespiel, das später zur Grundlage für die Gründung von Bytro Labs 2009 wurde. Seitdem entwickelt Bytro Labs einzigartige Free-to-Play-Games, die auf Grundlage von HTML5 auf vielen Plattformen gespielt werden können. Tobias greift auf einen breiten Hintergrund in den Bereichen Softwareentwicklung, Spieldesign, Psychologie, Statistik zurück - und ist Mitbegründer und Leiter eines Spieleunternehmens, das heute Millionen treuer Fans und 40 Mitarbeiter hat, als Teil der Stillfront-Group.

### **Wolf Lang, CEO Super Crowd**

Als Mitgründer des Hamburger Indie-Studios THREAKS im Jahr 2011 kann Wolf Lang auf viele Jahre Erfahrung in der Gamesbranche zurückgreifen. Mit THREAKS gewann Wolf unter anderem 2014 mit dem Spiel Beatbuddy den Preis für das beste Jugendspiel beim Deutschen Computerspielpreis. Als CEO der preisgekrönten Eventfirma Super Crowd managt er mit seinem Team erfolgreich die Indie Arena Booth, die Community-Convention MAG und die B2B-Konferenz Hamburg Games Conference. Die Unterstützung von aufstrebenden Indie-Entwickler/innen ist sowohl für THREAKS als auch die Indie Arena Booth eine Herzensangelegenheit.

### **Margarete Schneider, Project Manager Gamecity Hamburg**

Als Senior Product Managerin für den Hamburger Spieleentwickler und Publisher Daedalic Entertainment hat Margarete Schneider bis 2018 ein internationales Netzwerk in der Gamesbranche aufgebaut und dabei aufsteigende Indie Developer als auch namhafte Lizenzgeber betreut. Als ehemalige Leiterin des Sales Departments besitzt sie tiefgehende Einblicke in die Vermarktung und Distributionskanäle von Computer- und Videospielen. Bei Gamecity Hamburg ist Margarete Ansprechpartnerin für Games Lift und betreut diverse Projekte insbesondere für Nachwuchsstudios und Start-Ups.

### **Jens Unrau, Abteilungsleiter Medien- und Digitalwirtschaft der Behörde für Kultur und Medien in Hamburg**

Jens Unrau begleitet und unterstützt die Entwicklung der Medien- und Digitalwirtschaft in Hamburg seit über 20 Jahren. Seit 2003 ist er darüber hinaus Ansprechpartner für die Hamburger Gamesbranche und kann als Initiator der ersten sowie Mitglied des Vergabegremiums der neuen Gamecity Hamburg Prototypenförderung seine gesammelten Erfahrungen einbringen.

Neben Anne Beuttenmüller, Tobias Kringe und Wolf Lang werden u.a. die folgenden Experten/innen mit Workshops, Beratung und Mentoring im Rahmen von Games Lift eingebunden werden: Michael Schade (Co-Gründer und CEO Rockfish Games), Dr. Christian Rauda (Fachanwalt für IT-Recht sowie Urheber- und Medienrecht und Partner in der Medienrechtskanzlei GRAEF Rechtsanwälte) und Michael Schieben (Facilitator und Co-Autor Product Field).

### **Bewerbungsvoraussetzungen und Verfahren**

Für Games Lift können sich Entwickler/innen, Entwicklerteams, Studierende, Start-Ups und kleine und mittelständische Unternehmen (KMUs) bewerben. Die Teamgröße darf fünf Mitglieder nicht überschreiten.

Ein Beratungsgespräch vor Antragstellung wird empfohlen und kann via E-Mail an [funding@gamecity-hamburg.de](mailto:funding@gamecity-hamburg.de) vereinbart werden.

### **Ablauf des Programms**

Nach Ende der Bewerbungsphase am **27. Juli** werden die besten Bewerber/innen zu den Pitches eingeladen. Für die ausgewählten Teams wird das Games Lift Programm im September 2020 starten und bis Anfang Dezember laufen. Die Teilnahme am Games Lift ist auch parallel zu einer anderen beruflichen Tätigkeit möglich. Während der Laufzeit sollen Bewerber/innen in der Lage sein pro Woche an bis zu zwei Tagen Workshops und Coaching teilzunehmen.

Inwiefern die Covid-19 bedingten Einschränkungen den Einsatz oder die Dauer der Nutzung von Co-Working Spaces reduzieren, darüber wird Gamecity Hamburg die Teams rechtzeitig informieren.

Alle Informationen zum Games Lift Inkubator, das „How to apply“ Merkblatt, FAQs und der Link zur Online-Bewerbung sind zu finden auf <https://www.gamecity-hamburg.de/funding>.

Zum direkten Austausch über Games Lift oder über generelle Games-Angebote und -Themen wird der Gamecity Hamburg Discord Server empfohlen: <https://discord.gg/GxbtfPQ>

Updates zum Inkubator und Informationen zu weiteren Programmen werden auf der Website und im Gamecity Hamburg Newsletter geteilt: <https://anmeldung.gamecity-hamburg.de/>

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

Anna Jäger  
Gamecity Hamburg  
PR Manager  
T +49 – 40 – 879 7986 19  
[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 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 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.