



Hintergrundinformationen:

Games-Standort Hamburg & Standortinitiative Gamecity Hamburg

Stand 24. August 2021

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 87 97 986-0
F +49 40 87 97 986-20
kreativgesellschaft.org

Das Wichtigste im Überblick:

- **Games-Standort Hamburg: Zahlen und Fakten**
 - 200 Unternehmen, davon vier der zehn größten deutschen Games-Unternehmen in Hamburg, sowie zahlreiche Indie-Studios, 2.900 Beschäftigte im Games-Sektor
 - Ökosystem Games mit zahlreichen Studios, Publisher, Dienstleistern, Universitäten und Niederlassungen internationaler Medien-, Tech- und Digitalkonzernen wie Google, Facebook oder Twitch
- **Gamecity Hamburg:**
 - Standortinitiative zur Förderung der Games-Branche, getragen durch die Freie und Hansestadt Hamburg
 - Haupt-Förderprogramme: Prototypenförderung und Games Lift Inkubator
 - Aktivitäten zur Vernetzung und Wissensaustausch: (digitale) Veranstaltungen Games Lift Impulse, Gamecity Treff, Game Starter und viele mehr
 - Förderung der Sichtbarkeit der Branche: Hamburg Games Conference, digital erlebbarer Games-Standort im [Gamecity Online Hub \(https://hub.gamecity-hamburg.de/\)](https://hub.gamecity-hamburg.de/), Branchenevents und weitere Programme

Games-Standort Hamburg: Ein vielfältiges und lebendiges Ökosystem

Mit mehr als **200 Unternehmen** im Stadtgebiet, die in der Wertschöpfungskette Games aktiv sind, von Studios über Publisher bis zu games-nahen Dienstleistern, zählt Hamburg zu den aktivsten Games-Standorten in Deutschland und Europa.

In Hamburg haben **neben vier der zehn deutschen Games-Unternehmen** mit den meisten Mitarbeitenden (Bigpoint, gamigo, Goodgame Studios, InnoGames) mit jeweils bis zu 400 Mitarbeitenden **auch zahlreiche mittelgroße und kleine Indie-Studios und Publisher** ihren Sitz, die zur Vielfalt und Innovationskraft des Standorts beitragen. So verantwortet beispielsweise das Hamburger Unternehmen Super Crowd Entertainment Konzept und Umsetzung der Indie Arena Booth auf der gamescom, wie auch der digitalen Version Indie Arena Booth Online, die im letzten Jahr innerhalb weniger Monate entwickelt wurde und mit einem Sonderpreis der Jury des Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet wurde.



Insgesamt sind ca. **2.900 Menschen in Hamburg im Games-Sektor** beschäftigt. Bereits **31 Projekte** von Hamburger Unternehmen haben eine Förderung des BMVI („**Bundesförderung**“) erhalten und machen die Kreativität und Qualität sichtbar, die in der Hamburger Gameswirtschaft vorhanden ist.

Qualifizierter Nachwuchs für die Branche wird ebenfalls direkt in Hamburg ausgebildet: **Zahlreiche öffentliche und private Bildungseinrichtungen**, darunter zum Beispiel die HAW – Hochschule für angewandte Wissenschaften, die University of Applied Sciences Europe, das SAE Institute oder die HTK Academy vermitteln in ihren Studiengängen Wissen und praktische Fertigkeiten für den Einstieg in die Spieleindustrie.

Das gut vernetzte Games-Ökosystem in der Hansestadt profitiert daneben auch von der **Nähe zu internationalen Medien-, Tech- und Digitalkonzernen**. So haben sich unter anderem auch Google, Facebook, Adobe Systems Engineering, Twitch und andere für Hamburg als Hauptsitz in Deutschland entschieden.

Gamecity Hamburg: Gezielte Unterstützung für die Gamesbranche am Standort

Mit der Standortinitiative Gamecity Hamburg unter dem Dach der städtischen Kreativwirtschaftsförderung Hamburg Kreativ Gesellschaft unterstützt die Freie und Hansestadt Hamburg die regionale Gameswirtschaft gezielt. Der Auftrag von Gamecity Hamburg ist, die Gameswirtschaft und das vielfältige Games-Ökosystem in Hamburg zu **fördern**, zu **vernetzen** und innerhalb wie außerhalb der Stadtgrenzen **sichtbar** zu machen.

Fördern: Gamecity Hamburg bietet für etablierte Games-Unternehmen und Gründer*innen am Standort schwerpunktmäßig zwei Förderprogramme mit unterschiedlicher Ausrichtung an: Die Hamburger Prototypenförderung und den Games Lift Inkubator.

Im Rahmen der **Hamburger Prototypenförderung** stellt Hamburg pro Jahr 400.000 Euro bereit, um die Entwicklung von Prototypen für digitale Spiele zu fördern. Bis zu 80.000 Euro können pro Projekt beantragt werden, um bis zu 80% der Kosten durch die nicht-rückzahlbare Förderung abzudecken. Seit die Prototypenförderung mit neuem Konzept im Jahr 2020 reaktiviert wurde, wurden bereits 12 Projekte mit insgesamt 682.122 Euro unterstützt. 2021 wird es erstmals zwei Förderrunden geben. Für die zweite Förderrunde können sich Entwickler*innen, Studios und KMUs ab 30. August 2021 bewerben.

Mehr Informationen zur Prototypenförderung: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/foerderung/>



Im **Games Lift Inkubator** werden pro Jahr für fünf Teams von (Nachwuchs-)Entwickler*innen auf die Herausforderungen der Entwicklung und Vermarktung eigener Spiele vorbereitet. Neben einer finanziellen Förderung mit bis zu 15.000 Euro pro Team und Plätzen in einem Co-Working Space erhalten die Teilnehmenden ein umfangreiches Workshop-, Mentoring- und Coachingprogramm durch internationale Branchenexpert*innen, wie in diesem Jahr z.B. dem Games-Berater Simon Carless und der Senior Producerin und Beraterin Heather Chandler. Nach einer dreimonatigen Intensivphase erhalten die Teams weitere 12 Monate Unterstützung durch Expert*innen und eine auf Games spezialisierte internationale PR-Agentur. Am 09. September startet das Inkubator-Programm für die fünf Teams, die 2021 für eine Teilnahme ausgewählt wurden.

Mehr Informationen zum Games Lift Inkubator: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/inkubator/>

Vernetzen: Gamecity Hamburg organisiert zahlreiche Events für die Gamesbranche in Hamburg und darüber hinaus. Dazu zählen beispielsweise die Reihe „**Gamecity Impulse**“, in der Gast-Expert*innen sich aus verschiedenen Perspektiven mit dem Thema „Equality, Diversity and Inclusion“ in Bezug auf Games, die Gamesindustrie und Gaming-Communities befassen und die Reihe „**Game Starter**“, in der Professionals aus der Branche Einblicke in ihre Berufsbilder geben. Darüber hinaus organisiert Gamecity regelmäßig den **Gamecity Treff**, ein Casual Networking Event für die Branche mit bis zu 250 Teilnehmer*innen, verschiedene thematische Veranstaltungen wie **Roundtables** und das Format **Gamecity@School**, in dem Schüler*innen mehr über Karrieremöglichkeiten in der Gamesbranche erfahren.

Mehr Informationen zu Event-Reihen von Gamecity Hamburg: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/events/>

Sichtbarkeit: Gamecity Hamburg betreibt gezielte Öffentlichkeitsarbeit für die Branche und den Standort. Außerdem tritt Gamecity Hamburg als Mitveranstalterin der jährlichen Branchenkonferenz **Hamburg Games Conference** auf, die 2021 zum 12. Mal veranstaltet wurde – aufgrund der Corona-Pandemie zum ersten Mal als rein digitales Event. Mit 650 Teilnehmer*innen aus 27 Nationen stärkte die Hamburg Games Conference der internationalen Vernetzung und Sichtbarkeit des Standorts und der Hamburger Unternehmen. Die 13. Hamburg Games Conference ist als Hybrid-Event für den 02. und 03. März 2022 geplant.

Mehr Informationen zur Hamburg Games Conference: <https://www.gamesconference.com/>

Über den **Gamecity Online Hub** macht Gamecity Hamburg den Gamesstandort auch das ganze Jahr über erlebbar: Auf der frei zugänglichen, spielbaren Online-Plattform können Besucher*innen das Hamburger Games-Ökosystem erkunden, Informationen zu Unternehmen und Spielen aus Hamburg finden und untereinander interagieren. Auch für digitale Events, wie beispielsweise zuletzt die Abschlusspräsentationen des Games-



Masters der HAW Hamburg steht die Plattform zur Verfügung.

Mehr Informationen zum Gamecity Online Hub: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/gamecity-online-hub/>

Um Games-Unternehmen aus Hamburg auch international zu mehr Sichtbarkeit zu verhelfen, unterstützt Gamecity Hamburg außerdem über seine Programme „**Games Transfer**“ und „**Road to**“ die Teilnahme von Akteur*innen aus der Hamburger Gamesbranche an internationalen Branchen-Events. Über das Programm „**Road to gamescom 2021**“ ermöglicht es Gamecity Hamburg fünf Indie-Studios aus Hamburg, sich auf der Plattform Indie Arena Booth Online im Rahmen der gamescom einem internationalen Fach- und Consumer-Publikum zu präsentieren. Mit dabei am virtuellen Gemeinschaftsstand von Gamecity Hamburg sind: Tiny Roar mit ihrem Projekt „XEL“, Mooneye Studios mit ihrem Publishing-Label „Mooneye Indies“ und ihrem ersten Publishing-Projekt „Haven Park“, OneManOnMars mit dem Projekt „Leif’s Adventure: Netherworld Hero“, Radioactive Dreams mit ihrem Projekt „Turbo Shell“ und Klickaffen Studio mit dem Mobile Game „Unbuild“.

Mehr Informationen zu den Programmen „Games Transfer“ und „Road to“:

<https://www.gamecity-hamburg.de/de/programme/>

Weitere Informationen und Kontakt

Alle Informationen zu Gamecity Hamburg, sowie aktuelle Events und Neuigkeiten finden Sie auf unserer Website: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/>

In unserem Pressebereich finden Sie darüber hinaus Presseinformationen, Bildmaterial und Logos zum Download: <https://www.gamecity-hamburg.de/de/press/>

Haben Sie weitere Fragen oder benötigen Sie weiteres Material? Kontaktieren Sie uns:

Anna Jäger
Gamecity Hamburg
PR Managerin

T +49 40-2372435-78

anna.jaeger@gamecity-hamburg.de

Johannes Klockenbring

Gamecity Hamburg

PR Manager

T +49 40 23 72 435- 74

johannes.klockenbring@gamecity-hamburg.de

Gerne stellen wir auch Kontakte zu Akteur*innen der Hamburger Gamesbranche, beispielsweise für Interviews her.

Gamecity Hamburg ist Teil der 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.