



Hintergrundinformationen:

Games-Standort Hamburg & Standortinitiative Gamecity Hamburg

Stand Juli 2024

**Hamburg Kreativ
Gesellschaft mbH**

Hongkongstraße 5
20457 Hamburg

T +49 40 237 24 35-0
kreativgesellschaft.org

Das Wichtigste im Überblick:

- **Games-Standort Hamburg: Zahlen und Fakten**
- **190 Unternehmen** in Hamburg, davon mehrere der größten deutschen Games-Unternehmen, sowie zahlreiche Indie-Studios, insgesamt 2.450 Beschäftigte im Games-Sektor
- Ökosystem Games mit zahlreichen Studios, Publishern, Dienstleistern, Universitäten/Ausbildungseinrichtungen und Niederlassungen internationaler Medien-, Tech- und Digitalkonzernen wie Google, Facebook, Twitch oder Snap

→ Im Dokument springen zu: [Ausführliche Informationen zum Standort](#)

- **Gamecity Hamburg:**
- **Gegründet 2003: Hier geht es zum 20 Jahre Jubiläums-Video:**
<https://youtu.be/fBS5eF7Xelc>
- Standortinitiative zur Förderung, Unterstützung und Vernetzung der Games-Branche, getragen durch die Freie und Hansestadt Hamburg
- Haupt-Förderprogramme: Games Lift Inkubator und Prototypenförderung
- Aktivitäten zur Vernetzung und Wissensaustausch: Hamburg Games Conference, Veranstaltungsreihen Gamecity Impulse, Gamecity Treff, Game Starter & weitere
- Förderung der Sichtbarkeit der Branche: Standortmarketing, Hamburg-Präsenzen auf Branchenmessen und -events, Pressearbeit, Branchenevents und weitere Programme

→ Im Dokument springen zu: [Ausführliche Informationen zu Gamecity Hamburg](#)

Games-Standort Hamburg: Ein vielfältiges und lebendiges Ökosystem

Rund **190 Unternehmen** im Stadtgebiet, die in der Wertschöpfungskette Games aktiv sind, von Studios über Publisher bis zu gamesnahen Dienstleistern und Ausbildungseinrichtungen, zählt Hamburg zu den aktivsten Games-Standorten in Deutschland und Europa.



Neben **einigen der deutschen Games-Unternehmen** mit den meisten Mitarbeitenden (Bigpoint, Bytro, gamigo, Goodgame Studios, InnoGames) mit jeweils bis zu 350 Mitarbeitenden haben in Hamburg **auch zahlreiche mittelgroße und kleine Indie-Studios und Publisher** ihren Sitz, die zur Vielfalt und Innovationskraft des Standorts beitragen. Insgesamt sind ca. **2.450 Menschen in Hamburg im Games-Sektor** beschäftigt.

Hamburger Gamesunternehmen sind attraktiv für Investitionen von außen. So konnten in den letzten Jahren Exit Games mit der Photon Engine, die in rund 600.000 Multiplayer-Spielen zum Einsatz kommt, die Applike Group, die in Hamburg mit gleich mehreren Unternehmen im Mobile-Sektor aktiv ist, und auch etablierte Indie-Studios wie Tiny Roar Investitionen oder Übernahmeofferten mit von bis zu 100 Millionen Euro vermelden.

Die Freie und Hansestadt **Hamburg unterstützt Gamesunternehmen** aktiv mit den von Gamecity Hamburg organisierten **Förderprogrammen** für die **jährlich 520.000 Euro** zur Verfügung stehen: Der **Games Lift Inkubator**, in dem Wissensaufbau und finanzielle Förderung für Gründer*innen im Gamesbereich kombiniert werden - ein einzigartiges Konzept, das Gamecity Hamburg als erste in der öffentlichen Games-Förderlandschaft in Deutschland eingeführt hat - und die **Prototypenförderung**, die es Hamburger Unternehmen ermöglicht, umfangreiche und hochqualitative Projekte zu realisieren.

Qualifizierter Nachwuchs für die Branche wird ebenfalls direkt in Hamburg ausgebildet: **Zwölf öffentliche und private Bildungseinrichtungen**, darunter zum Beispiel die HAW – Hochschule für angewandte Wissenschaften, die Hochschule Macromedia, das SAE Institute oder die HTK Academy vermitteln in ihren Studiengängen Wissen und praktische Fertigkeiten für den Einstieg in die Spieleindustrie. Eine Besonderheit ist der **Games-Master an der HAW Hamburg** als einer der wenigen Masterstudiengänge im Bereich Games in Deutschland. Aus diesem Programm sind bereits zahlreiche Ausgründungen von Studierenden-Teams hervorgegangen, die mit Preisen wie dem Deutschen Computerspielpreis und dem Deutschen Entwicklerpreis ausgezeichnet wurden.

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

Auch **Games und Gaming-Culture** erhalten in Hamburg neue Anlaufstellen. Mit der **Polaris Convention** in den Messehallen ist Hamburg Heimat eines großen Publikums-Events für die Gaming-Szene, das zu seiner zweiten Ausgabe im Oktober 2023 27.000 Besucher*innen begeisterte.



Die nächste Polaris öffnet ihre Tore vom 11. bis zum 13. Oktober 2024: https://polaris-con.de/de_de/

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. Gegründet im Jahr **2003** ist Gamecity Hamburg die am längsten bestehende öffentliche Fördereinrichtung für die Gamesbranche auf Landesebene in Deutschland. Weitere Informationen zum 20-jährigen Bestehen: <https://gamecity-hamburg.de/de/20jahre/>

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

Im **Games Lift Inkubator** werden pro Jahr für fünf Teams von Entwickler*innen auf die Herausforderungen der Entwicklung und Vermarktung eigener Spiele vorbereitet. Teilnehmende Teams erhalten ein einjähriges umfangreiches Workshop-, Mentoring- und Coachingprogramm durch internationale Branchenexpert*innen, das ihnen hilft, die ersten großen Meilensteine der Entwicklung ihrer Spiele, aber auch der Gründung eines nachhaltig erfolgreichen Studios zu meistern. Zusätzlich werden die Teams mit jeweils 15.000 Euro und Raum für Zusammenarbeit und Austausch mit den anderen teilnehmenden Teams gefördert. Außerdem erhalten die Teams weitere Unterstützung durch ausgewählte Mentor*innen, die sie über den gesamten Inkubator-Zeitraum unterstützen.

Seit dem ersten Jahrgang 2020 haben bereits 20 Teams den Games Lift Inkubator erfolgreich durchlaufen und ihre Konzepte weiter in Richtung aussichtsreicher, marktfähiger Produkte entwickelt. Bereits neun der Projekte haben es geschafft, nach ihrer Teilnahme am Games Lift Inkubator auch erfolgreich das Vergabegremium der Gamecity Prototypenförderung davon zu überzeugen, die weitere Entwicklung ihrer Projekte mit substanziellen Fördersummen zu unterstützen. Die Teams der diesjährigen Runde des Games Lift Inkubators stehen bereits fest und starten im September in die aufregende erste Phase mit intensiven Workshops.

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



Im Rahmen der **Gamecity Hamburg 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. Geförderte Entwickler*innen können so einen Prototyp ihres Spiels entwickeln, mit dem sie weitere Investoren- oder Fördergelder einwerben können. Seit die Prototypenförderung mit neuem Konzept im Jahr 2020 reaktiviert wurde, wurden bereits 31 Projekte mit insgesamt 1,8 Millionen Euro unterstützt. 2024 führte Gamecity Hamburg eine Diversity-Checkliste als Teil des Bewerbungsprozesses ein, die zu mehr Vielfalt beitragen soll.

Für die nächste Förderrunde können sich Entwickler*innen, Studios und KMUs ab dem Frühjahr 2025 bewerben.

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

Mit der jährlichen Veranstaltung „**Pitch Level Up**“ unterstützt Gamecity Hamburg Studios und Spieleentwickler*innen außerdem dabei, ihre Projekte bestmöglich bei potenziellen Investoren, Förderern oder Publishern vorzustellen. Hier bekommen Teams wertvolles 1:1-Feedback auf ihre Pitches von unterschiedlichen Branchenexpert*innen.

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 und Tipps zum Einstieg geben. Darüber hinaus organisiert Gamecity Hamburg seit 20 Jahren regelmäßig den **Gamecity Treff**, ein Casual Networking Event für die Branche mit bis zu 250 Teilnehmer*innen, verschiedene thematische Veranstaltungen wie **Roundtables mit politischen Entscheider*innen** und das Format **Gamecity@School**, in dem Schüler*innen mehr über Karrieremöglichkeiten in der Gamesbranche erfahren. Ebenso unterstützt Gamecity Hamburg das **Schulpraktikum Games**, in dem die Initiative Creative Gaming, die HAW Hamburg, der Regionalverband game Hamburg gemeinsam mit Studios aus Hamburg ein dreiwöchiges Praktikumsprogramm für Schüler*innen der 9. Klassen organisieren.

An den verschiedenen bisher fünf Ausgaben des Schulpraktikum Games haben sich bisher die Unternehmen InnoGames, Fishlabs, Goodgame Studios, Square Enix und Tivola Games beteiligt.

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.

Um Games-Unternehmen aus Hamburg auch zu internationaler Sichtbarkeit zu verhelfen, unterstützt Gamecity Hamburg über die 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 2024**“ ermöglicht Gamecity Hamburg fünf Indie-Studios aus Hamburg einen Platz am Indie Arena Booth. Auch zur **Polaris Convention 2024** werden Besucher*innen Games von Hamburger Studios an einem Gamecity Gemeinschaftsstand entdecken.

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

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

Mehr Informationen zu den Spielen und Unternehmen die Gamecity Hamburg bei der gamescom 2024 präsentiert, finden Sie in unserem begleitenden Pressematerial: LINK

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

Senta Gohr

Gamecity Hamburg

Projektmanagerin

T +49 40-2372435-74

senta.gohr@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 Design Zentrum Hamburg.