



Hintergrundinformationen:

Games-Standort Hamburg & Standortinitiative Gamecity Hamburg

Stand 25. Juli 2022

**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**
 - Mehr als 180 Unternehmen in Hamburg, davon vier der zehn größten deutschen Games-Unternehmen, sowie zahlreiche Indie-Studios, insgesamt 2.500 Beschäftigte im Games-Sektor
 - Ökosystem Games mit zahlreichen Studios, Publisher, 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:**
 - 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, Pressearbeit, digital erlebbarer Games-Standort im Gamecity Online Hub (<https://hub.gamecity-hamburg.de/>), Branchenevents und weitere Programme
 - **Gamecity Hamburg auf der gamescom:** Gamecity Hamburg präsentiert sechs Indie-Games aus Hamburg auf der Indie Arena Booth in Halle 10.2

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

Games-Standort Hamburg: Ein vielfältiges und lebendiges Ökosystem

Mit mehr als **180 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 **vier der zehn deutschen Games-Unternehmen** mit den meisten Mitarbeitenden (Bigpoint, gamigo, Goodgame Studios, InnoGames) mit jeweils bis zu 400 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. **2.500 Menschen in Hamburg im Games-Sektor** beschäftigt.

Hamburger Gamesunternehmen sind attraktiv für Investitionen von außen. So konnten zuletzt Exit Games mit seiner Photon Engine, die in rund 600.000 Multiplayer-Spielen zum Einsatz kommt, das international erfolgreiche Indie-Studio und Publishinghaus Daedalic Entertainment und die Applike Group, die in Hamburg mit gleich mehreren Unternehmen im Mobile-Sektor aktiv ist, Investitionen oder Übernahmeofferten im Bereich von 50 bis 100 Millionen Euro vermelden.

Zahlreiche Hamburger Unternehmen haben die Computerspielförderung des Bundes erhalten, die bisher mit rund **11 Millionen Euro** Gamesprojekte aus Hamburg unterstützt hat – ein weiteres Zeichen für die Kreativität und Qualität, die in der Hamburger Gameswirtschaft vorhanden ist. Auch 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 auf bundesweit einmalige Weise Wissensaufbau und finanzielle Förderung für Gründer*innen im Gamesbereich kombiniert werden und die **Prototypenförderung**, die es Hamburger Unternehmen erleichtert, 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 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. 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 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, Twitch und andere für Hamburg als Hauptsitz in Deutschland entschieden.

Auch **E-Sport und Gaming** erhalten 2022 in Hamburg neue Anlaufstellen, insbesondere durch die Eröffnung des RCADIA Gaming House oder E-Sport-Trainingsangeboten wie Play Bay. Mit der **Polaris Convention** in den Messehallen im Oktober 2022 bekommt Hamburg außerdem ein großes neues Publikums-Event für die Gaming-Szene, das mit



einem anvisierten Ziel von 30.000 Besucher*innen eine bundesweite Strahlkraft anstrebt.

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: Den Games Lift Inkubator und die Gamecity Hamburg Prototypenförderung.

Im **Games Lift Inkubator** werden pro Jahr für fünf Teams von (Nachwuchs-)Entwickler*innen auf die Herausforderungen der Entwicklung und Vermarktung eigener Spiele vorbereitet. Teilnehmende Teams erhalten ein dreimonatiges, 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 Plätzen in einem Co-Working Space gefördert. Im Anschluss erhalten die Teams weitere 12 Monate Unterstützung durch Expert*innen und eine auf Games spezialisierte internationale PR-Agentur. Am 12. September starten die fünf Teams, die 2022 für eine Teilnahme ausgewählt wurden in das Förderprogramm. Bisher haben zehn Teams den Games Lift Inkubator erfolgreich durchlaufen und ihre Konzepte weiter in Richtung aussichtsreicher, marktfähiger Produkte entwickelt. Bereits fünf 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. Mehr Informationen zum Games Lift Inkubator: <https://www.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 120.000 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 22 Projekte mit insgesamt 1,24 Millionen



Euro unterstützt. Für die nächste Förderrunde können sich Entwickler*innen, Studios und KMUs ab dem Frühjahr 2023 bewerben.

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

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 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 2022 bereits zum zweiten Mal die Initiative Creative Gaming, die HAW Hamburg, der Regionalverband game Hamburg und die Studios Deep Silver FISHLABS, InnoGames und Tivola Games ein dreiwöchiges Praktikumsprogramm für Schüler*innen der 9. Klassen organisierten.

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 2022 zum 13. Mal veranstaltet wurde – erstmals als hybrides Event mit einer spielbaren Online-Konferenzplattform und einer Präsenzveranstaltung im neu eröffneten Gaming-Haus RCADIA in Hamburg. Mit mehr als 600 Teilnehmer*innen aus der ganzen Welt ist die Hamburg Games Conference eine der wichtigen B2B-Gameskonferenzen in Europa und stärkt die internationale Vernetzung und Sichtbarkeit des Standorts sowie der Hamburger Unternehmen.

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.

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

Um Games-Unternehmen aus Hamburg auch zu internationaler 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 2022**“ ermöglicht es Gamecity Hamburg sechs Indie-Studios aus Hamburg, sich auf der Plattform Indie Arena Booth im Rahmen der gamescom einem internationalen Fach- und Consumer-Publikum zu präsentieren. Mit dabei am Stand von Gamecity Hamburg sind: Octofox Games mit ihrem Couch-Co-Op Game „Wild Woods“ (Empfänger der Prototypenförderung 2020), THREAKS mit Action-RPG „Project MORPH“ (Empfänger der Prototypenförderung 2020), Tiny Roar mit ihrem neu veröffentlichten Sci-Fi-Adventure „XEL“, CRATR.games mit ihrem Strategiespiel „Heart of Muriet“, Beardshaker Games mit ihrer storylastigen Solitär-Adaption „Soulitaire“ (Empfänger der Prototypenförderung 2020) und OneManOnMars mit dem Projekt „Leif’s Adventure: Netherworld Hero“ (Teilnehmer des Games Lift Inkubator 2020). Mehr Informationen zu den Programmen „Games Transfer“ und „Road to“:

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

Mehr Informationen zu den Spielen und Unternehmen finden Sie in unserem begleitenden Pressematerial: <https://my.hidrive.com/share/6tkdyfqeuz>

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 Design Zentrum Hamburg.