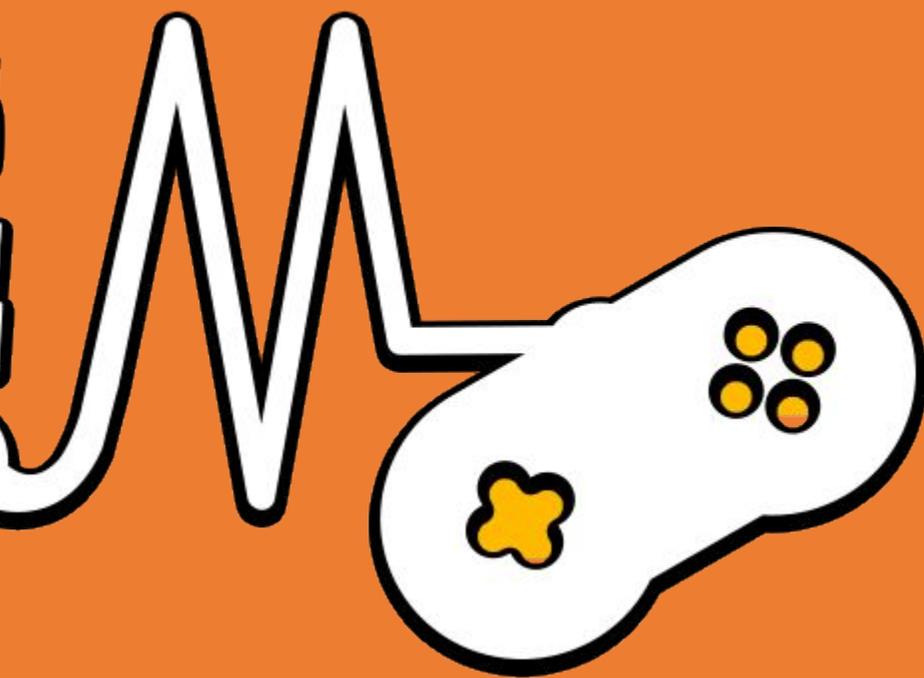


# COLOGNE GAME HAUS

A stylized graphic of a white game controller with a yellow cross-shaped button on the left and four yellow circular buttons on the right. The controller is connected to the text 'GAME HAUS' by a white line that forms a large, stylized 'M' shape.

Stadt Köln



Mit Unterstützung der Stadt Köln, Stabsstelle Medien- und Internetwirtschaft

# Gamesstandorts Köln 2017



- ❖ Die Spielebranche ist hoch profitabel und ein Wirtschaftsmotor
  - 116 Milliarden Dollar Umsatz Weltweit in 2017
  - In Deutschland wurden 2017 nur ca. 3 Milliarden Euro umgesetzt
  - Großes Innovationspotenzials → wichtige Querschnittsfunktion für die gesamte ITK-Branche
- ❖ Köln hat das Potenzial der erste Gamesstandort in Deutschland zu werden
  - Größte Medienlandschaft in Deutschland
  - gamescom
  - Sehr guter Ausbildungsstandort
- ❖ Dieses Potenzial wird noch nicht realisiert
  - Ungenügende Vernetzung der Kölner Games-Unternehmen untereinander
  - Fehlende Sichtbarkeit der Games-Szene
  - Es fehlen interessante Räume für junge Unternehmen und Neugründungen

# Erste Schritte zeigen schon Erfolg

- ❖ „Cologne Game Farm“ Inkubator in Kooperation mit der TH Köln
  - 2016: Start mit 2 Firmen
  - 2017: zweiter Platz „Bestes Nachwuchskonzept“ beim Computerspielpreis für eines der Teams
  - 2017: der Inkubator wurde auf sieben Teams erhöht. Der Start ist für März 2018 geplant.
- ❖ 2017: Cologne Game Conference
  - 100 Personen anwesend
  - 40 Unternehmen
  - Sehr positive Resonanz
- ❖ 2017: Cologne Game City Broschüre



# Ein gesamtes Ökosystem schaffen



## Aus- und Weiterbildung

### Cologne Game Lab

- ❖ Hochwertige Ausbildung im Bereich Spieleentwicklung
- ❖ National und International renommiert
- ❖ Preisgekrönte Studententeams



## Unterstützung bei der Gründung

### Mediengründerzentrum

- ❖ Stipendien für junge Unternehmen
- ❖ Unterstützung durch Mentoren
- ❖ Vernetzung mit Medienbranche

### Cologne Game Farm

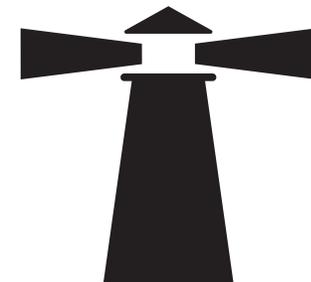
- ❖ Räume für Studenten und Absolventen des CGL
- ❖ Unterstützung durch Mentoren
- ❖ Vernetzung mit Industrie



## Unterstützung von jungen Unternehmen

### Cologne Game Haus

- ❖ Coworking Space für Spielfirmen
- ❖ Räume zu interessanten Konditionen
- ❖ Vernetzung etablierter und junger Firmen
- ❖ Veranstaltungsort von Events
- ❖ Leuchtturm der Kölner Gamesbranche
- ❖ Attraktiv für Internationale Firmen



# 2 Koordinationstellen



## Innenminister

### Köln stärken und vernetzen

- ❖ Interne Organisation des Cologne Game Haus
- ❖ Ansprechpartner der Kölner Firmen
- ❖ Akquisition von neuen Mietern
- ❖ Koordination mit Vermieter
- ❖ Animation der Kölner Branche durch Events
- ❖ Generierung neuer Businessmodelle

## Außenminister

### Köln sichtbarer machen

- ❖ Vermarktung des Hauses nach außen
- ❖ Wahrnehmung regional, national und international stärken
- ❖ Ansiedlung ausländischer firmen bewirken
- ❖ Akquisition von neuen Partner
- ❖ Austausch mit andere Branchen fördern

# Interessierte Mieter



- ❖ ca. 20 Firmen
- ❖ Absichtserklärungen liegen vor
- ❖ Etwa 100 Mitarbeiter
- ❖ ca. 1000 m<sup>2</sup> Fläche benötigt
- ❖ 7 Firmen suche akut zum 01.03.
- ❖ 4 Firmen sind junge Studententeams mit ersten Erfolgen

Firma	benötigte QM	Mitarbeiter
Ahoiii Entertainment UG	70	6
beepkultur GBR	25	3
Bickhofe AR/VR	25	1
brainseed GmbH	130	8
Cologne Game Lab		
DICO Deutschland GmbH	35	3
gamefabrik GmbH	50	5
Goodwolf GmbH	25	2
Flying Sheep GmbH	100	16
Limbic Software GmbH		
Ludopium	36	6
Monokel		4
Massive Miniteam	40	4
N Gon Entertainment	40	3
Nodepond	12	1
Nurogames GmbH		8
onewolf GmbH	25	4
SAE Institut	70	8
SounTH	50	1
TheGoodEvil GmbH	60	6
YEPS! GmbH	200	10
Konferenzraum 4. + 7.	80	
Cologne Game Haus - Büro	30	3
<b>Insgesamt QM</b>	<b>1103</b>	<b>102</b>

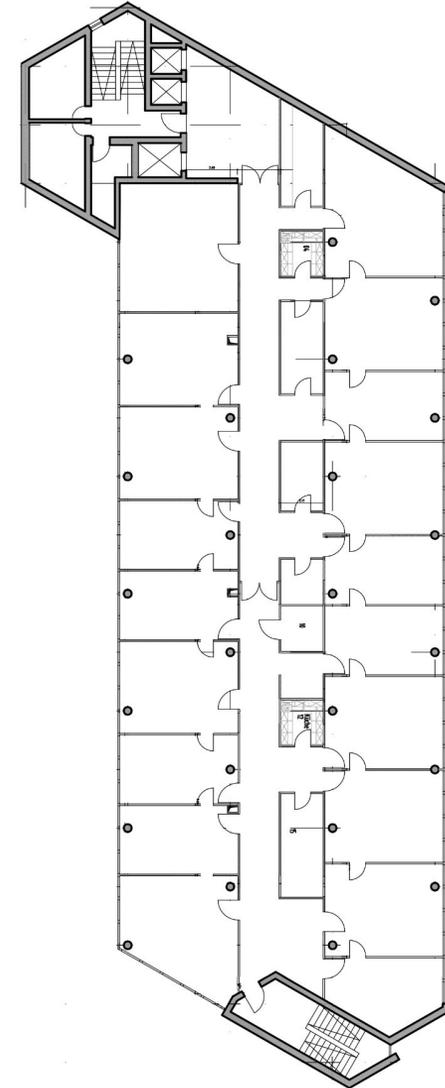
# Bürohaus am Messekreisel



- ❖ Deutz-Mülheimer-Str. 30, 50679 Köln
- ❖ Direkt am Kölner Messegelände
- ❖ Parkplatz inklusive
- ❖ Gute Anbindung lokal und regional



- ❖ 1200 m<sup>2</sup> Bürofläche
  - ❖ 200 m<sup>2</sup> für Veranstaltungen
  - ❖ Verträge direkt mit der KoelnMesse
  - ❖ Flexible Vertragslaufzeiten
  - ❖ Beziehbar ab Anfang März 2018
  - ❖ Integration in den Digital Campus der KoelnMesse
- Größte Games Co-Working Space Europas



# Interesse durch Industriepartner



- ❖ 07.02.2018 erste Delegation von Bandai Namco, Japan
- ❖ Deutsche Telekom sponsert die Internetinfrastruktur
- ❖ mündlich bestätigte Kooperation mit Speedlink



- ❖ Köln hat ideale Voraussetzungen um der erste Gamesstandort in Deutschland zu werden
- ❖ Ein Co-Working Space ist ein wichtiger Schritt in diese Richtung
  - Junge Firmen bei der Gründung und Wachstum unterstützen
  - Die Branche intern vernetzen und stärken
  - Die Branche nach Außen sichtbarer machen
- ❖ Alle Vorbereitungsschritte sind getroffen
  - Eine ideale Immobilie gefunden
  - Mieter warten nur noch auf einen Einzugstermin
  - Industriepartner zeigen schon Interesse
- ❖ Es wird nur noch eine Finanzierung von etwa 200.000 € benötigt



# Kontakt Daten



Johannes Brauckmann

[johannes@beepkultur.de](mailto:johannes@beepkultur.de)

+49 176 4141 2091

Thomas Rössig

[thomas@flying-sheep.com](mailto:thomas@flying-sheep.com)

+49 176 323 929 87