

## Pressemitteilung

### **Gamecity Hamburg gründet Gamecity Port: Spezielle Büroflächen für junge Unternehmen aus der Spiele-Industrie**

**Hamburg, 13. Dezember 2007** – Im zentralen Hamburger Stadtteil St. Pauli entsteht mit Unterstützung der Gamecity Hamburg in den kommenden Monaten eine besondere Immobilie speziell für junge Unternehmen aus der Spiele-Industrie – der Gamecity Port. Ziel ist es, jungen Firmen aus der Games-Branche dort preisgünstige Büroflächen in attraktiver Lage zur Verfügung zu stellen, um damit vor allem neu gegründeten Unternehmen den Start zu erleichtern. Ab März 2008 steht der Gamecity Port zur Verfügung. Den Startschuss für das Projekt gab heute Gunnar Uldall, Hamburgs Senator für Wirtschaft und Arbeit.

In der Lerchenstraße in Hamburg werden die ehemaligen Gunske Höfe von der Stadtentwicklungsgesellschaft zum Gamecity Port als neues kreatives Zentrum für junge Unternehmen aus der Games-Branche umgestaltet. Günstige Mietpreise und die Möglichkeit, die eigene Bürofläche flexibel zu vergrößern, bzw. zu verkleinern, machen den Gamecity Port, ein in Deutschland einzigartiges Projekt, besonders attraktiv für neue Firmen. Eine Kündigungsfrist von nur einem Monat mindert das Risiko für Unternehmensgründungen zusätzlich.

Gunnar Uldall, Senator der Behörde für Wirtschaft und Arbeit kommentiert: „Der Gamecity Port ist eine wichtige Maßnahme, mit der wir es jungen Unternehmen erleichtern möchten, in Hamburg Fuß zu fassen. Bereits jetzt ist Hamburg als Standort für die Spiele-Industrie enorm attraktiv. Der Gamecity Port ist ein weiterer wichtiger Baustein zur Unterstützung der Games-Branche. Mit dem Projekt schaffen wir günstige Rahmenbedingungen für die Entwicklung von Start Ups und kleinen Firmen. Gerade sie sind der Motor für das weitere Wachstum der Gamecity Hamburg.“

Der Gamecity Port ergänzt die bestehende finanzielle Prototypenförderung für Spiele durch die Behörde für Wirtschaft und Arbeit sowie die zahlreichen Aktivitäten der Initiative Gamecity Hamburg, dem größten regionalen Netzwerk der Spiele-Industrie.

Stefan Klein, Projektleiter der Gamecity Hamburg kommentiert: „Wir sind sehr stolz darauf, mit dem Gamecity Port eine spezielle und in Deutschland bisher einzigartige Immobilie für junge Unternehmen aus der Branche initiiert zu haben. Innerhalb der Games-Industrie ist dies eine einzigartige Maßnahme, die das hohe Engagement der Stadt Hamburg gegenüber der Spiele-Branche verdeutlicht.“

Weitere Informationen finden Sie unter:

[www.gamecity-hamburg.de](http://www.gamecity-hamburg.de)

### **Über Hamburg@work**

Hamburg@work ist die Hamburger Initiative für Medien, IT und Telekommunikation. Sie wird getragen von der Freien und Hansestadt Hamburg sowie Hamburger Unternehmen, die sich im Hamburg@work e.V. zusammengeschlossen haben. Mit seinen mehr als 2.500 Mitgliedern aus über 650 Unternehmen aus der digitalen Wirtschaft ist Hamburg@work das bundesweit größte Netzwerk der Branche. Ziel der seit 1997 agierenden Public-Private-Partnership ist es, die exponierte Position der Medienmetropole Hamburg als Standort der Informations- und Kommunikationstechnologien auszubauen und die Unternehmen dieser Branchen zu unterstützen. Dazu bietet Hamburg@work ein breites Leistungsportfolio in den Bereichen Information, Service & Support, Networking & Events und Arbeitskreise. Die Initiative Hamburg@work ist erster Ansprechpartner zu allen Fragen der digitalen Wirtschaft für Unternehmen, Institutionen und Öffentlichkeit in Hamburg. Weitere Informationen und Anträge zur Mitgliedschaft bei Hamburg@work unter [www.hamburg-media.net](http://www.hamburg-media.net).

### **Über Gamecity Hamburg**

„Hafen der Games Branche“ – unter diesem Motto vernetzt das Projekt Gamecity Hamburg national und international die Branche der digitalen Spieleunterhaltung. Es spricht dabei gleich mehrere Zielgruppen an: Zum einen die Firmen, die sich originär mit Entwicklung, Publizierung und Finanzierung von Computer-, Konsolen- und Handyspielen beschäftigen, und zum anderen verwandte Branchen wie die Werbewirtschaft, technische Dienstleister, Online-Agenturen oder die Musik- und Filmwirtschaft. Ziel ist es, durch Fachdiskussionen über Herausforderungen und Problemstellungen des digitalen Spielmarktes gemeinsame Schnittstellen herauszuarbeiten und diese effektiv zu nutzen. Das Networking will helfen, Kooperationen am Standort Hamburg zu fördern und neue Geschäftsfelder zu erschließen. Regelmäßig treffen sich die wichtigsten Unternehmen der Games-Branche in Norddeutschland beim Arbeitskreis Games von Hamburg@work.

**Hamburg@work**

Stefan Klein  
Habichtstraße 41  
22305 Hamburg  
Tel.: 040 80 00 46 341  
Fax: 040 80 00 46 350  
E-Mail: stefan.klein@hamburg-media.net  
www.hamburg-media.net

**Presseansprechpartner Indigo Pearl**

Tim Schombert  
Richardstraße 45  
22041 Hamburg  
Tel.: 040 25 33 02 74  
Fax: 040 25 33 02 61  
E-Mail: ts@indigopearl.de  
www.indigopearl.de