

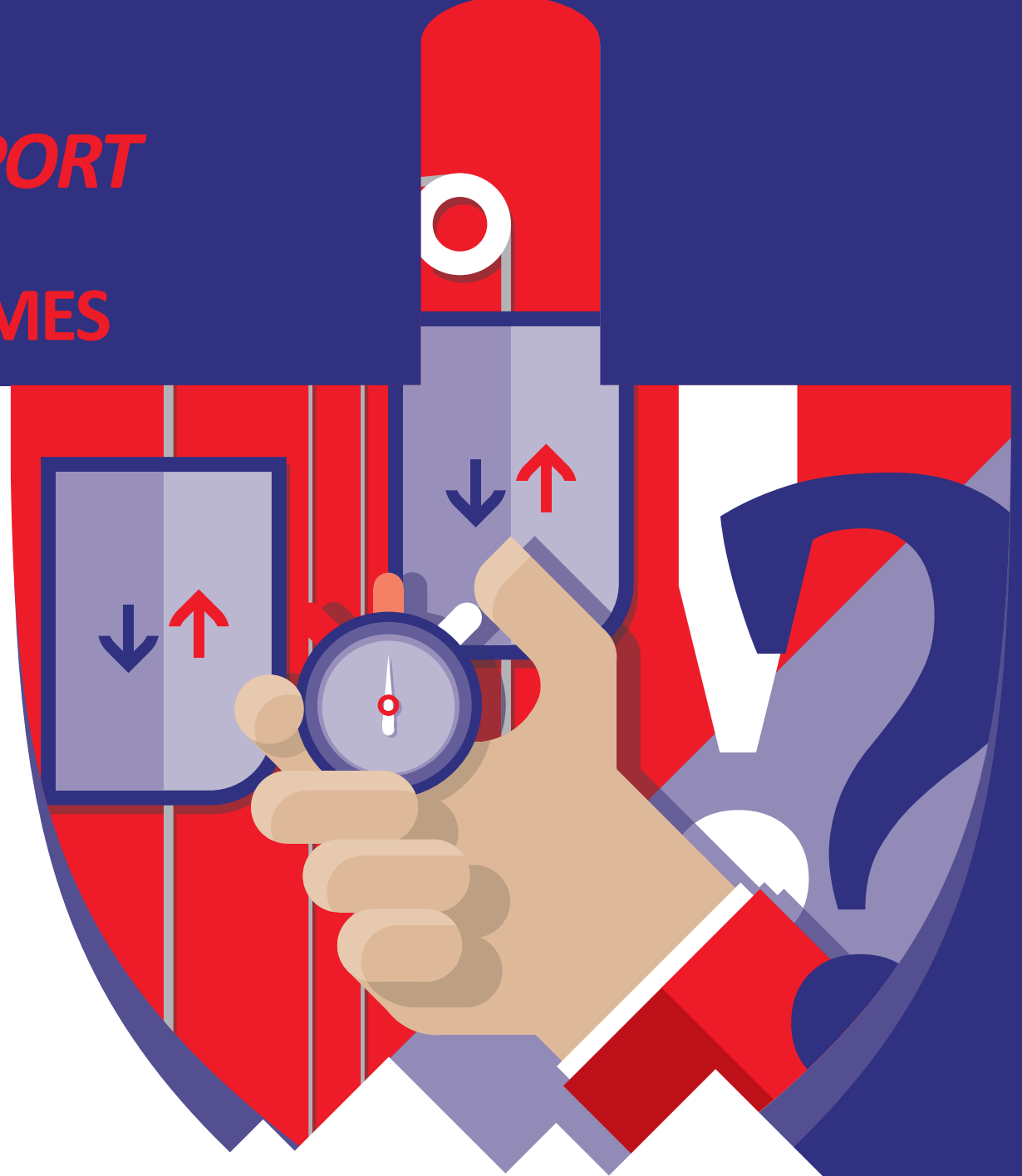
# MARKET REPORT

## SERIOUS GAMES

### FOUND IT!

Gründerzentrum der  
Hochschule Anhalt

Bernburg  
Dessau  
Köthen



**Hochschule Anhalt (FH)**  
Anhalt University of Applied Sciences

Das FOUND IT! Gründerzentrum wird gefördert durch:



**SACHSEN-ANHALT**



EUROPÄISCHE UNION  
**ESF**  
Europäischer  
Sozialfonds

Softwares und Games stellen den wohl bedeutendsten Treiber der **Kultur- und Kreativwirtschaft** dar. Dies wird durch die Zahl der Beschäftigten und die Anzahl der Unternehmen bekräftigt. Benjamin Rostalski von der Stiftung Deutsche Spielkultur verdeutlicht mit seinem Statement, „Nicht nur das Entwickeln, sondern auch das Spielen von Computerspielen findet immer mehr Anerkennung in der Gesellschaft.“, wie etabliert **Serious Games** inzwischen sind. Längst steht nicht mehr bloß der Spaßfaktor an erster Stelle, sondern man setzt gezielt auf Lerneffekte während des Spielens.

**Serious Games** vermitteln dem Nutzer Informationen und bildende Inhalte, welche sich auf spielerische Art und Weise erarbeiten lassen. Die Branche der Serious Games lebt von staatlichen und anderen Organisationen sowie deren Aufträgen. Dabei wird deutlich, dass es sich hierbei um eine Querschnittsbranche handelt, die mit vielen anderen Branchen interdisziplinär zusammenarbeitet. Um derartige Aufträge zu erhalten wird ein hart umkämpftes Bewerbungsverfahren vorausgesetzt. Die Entwicklung bezieht sich vor allem auf sicherheits- und prozessbezogene sowie gesundheitsrelevante Anwendungen. Nennenswerte Beispiele dafür sind die Katastrophensimulation für Trainingszwecke der Polizei und Feuerwehr, aber auch die Anwendung von Serious Games in Krankheitsfällen zum besseren Umgang mit sogenannten Dysfunktionen.

Dies zeigt deutlich, welche großen und wichtigen Anwendungsbereiche mit Hilfe von Serious Games in Zukunft erschlossen werden können. Mittlerweile haben sie sich somit zweifelsfrei aus ihrer Nische befreit und sind kaum noch wegzudenken. Sie fördern neben Wissen auch soziale und fachliche Kompetenzen, die für das tägliche Leben als enorm wichtig zu erachten sind. Zudem erleichtern sie die Bedienung von hochkomplexen Maschinen, weshalb sie beispielsweise ebenso eine Bereicherung für den Arbeitsalltag sind. Wichtig ist es deshalb auch Lehrer und Akademiker in die Entwicklerteams zu integrieren, da eine fachliche Genauigkeit essentiell ist für Entwicklung von Serious-Games ist.

**„Nicht nur das Entwickeln, sondern auch das Spielen von Computerspielen findet immer mehr Anerkennung in der Gesellschaft.“**

Benjamin Rostalski (Stiftung Deutsche Spielkultur)

**Gamification** beinhaltet die Kompetenzübertragung von Lehrinhalten eines Prozesses oder einer Tätigkeit durch spielerische Anwendungen. Dies wird bei der Zielgruppe durch Änderungen am Verhalten bei Aufrechterhaltung der Motivation erreicht, da die Inhalte ungezwungen vermittelt werden. Dabei ist allerdings der Anwendungsbereich nicht allein auf elektronische Medien beschränkt (siehe z.B. Quest to Learn).

Besonders wird Gamification in Berufsfeldern des Militärs, der Polizei und der Feuerwehr verwendet, um Bildungs- sowie Trainingseinheiten der Einsatzkräfte durchzuführen. Die Bundeswehr und die Feuerwehr nutzen solche Spiele bereits seit 15 Jahren. Um Feuerwehreinsätze in Katastrophensituationen zu planen und zu üben, dient beispielsweise das Spiel „Emergency“. Dieses existiert ebenfalls schon seit 15 Jahren und ist laut Malte Behrmann (Generalsekretär der European Games Developer Federation EGDF) auf dem Weltmarkt äußerst erfolgreich. Derartige Formen von Spielen sind mittlerweile auch in Unternehmen zu finden, da die Serious Games den Angestellten dabei helfen, fachliche oder soziale Kompetenzen zu trainieren. Das Unternehmen Zone2Connect hat für solche Zwecke beispielsweise die Spiele „Allianz Jungärzte-Marketing“, „Der virtuelle Supermarkt“ und „Airline Company“ entwickelt. Dabei übernehmen die Spieler Führungsrollen und müssen verantwortungsbewusst Entscheidungen treffen. Ein wichtiger Einsatzbereich ist außerdem die Medizinbranche.

Die wirtschaftliche Rentabilität für **Serious Games** ist in diesem Bereich allerdings deutlich geringer als bei den üblichen Games. Malte Behrmann spricht den Serious Games zukünftig eine signifikant wichtigere Rolle zu: „Wenn die Schulbuchverordnungen fallen und die Schulen im Rahmen ihrer Lehrmittelfreiheit auch digitale Produkte kaufen dürfen, dann wird das in Deutschland der Durchbruch für Ausbildungssoftware sein.“ Auch Thorsten Unger (ehemaliger Geschäftsführer Politik im G.A.M.E. Bundesverband) glaubt, dass in fünf bis zehn Jahren ein großer Teil unseres Alltags als Real Life Game absolviert werden kann, beispielsweise die Messung und Bewertung des Kalorienverbrauchs oder der täglich zu Fuß zurückgelegten Kilometer, um daraus persönliche Erfolgserlebnisse erzielen.

Die Serious Games- Industrie lebt von staatlichen und anderen Organisationen und deren Aufträgen. Um Aufträge in diesem Feld zu bekommen, muss man sich darum bewerben.



**„Wenn Schulbuchverordnungen fallen  
und die Schulen im Rahmen ihrer Lehrmittelfreiheit  
auch digitale Produkte kaufen dürfen, dann wird das in  
Deutschland der Durchbruch für Ausbildungssoftware  
sein.“**

Malte Behrmann (Generalsekretär der EGDF)

# Branchenstruktur

Der Spielmarkt umfasst in seiner Gesamtheit Computerspiele, Videospiele, Online-Browser-Spiele, Apps und Karten- und Gesellschaftsspiele.

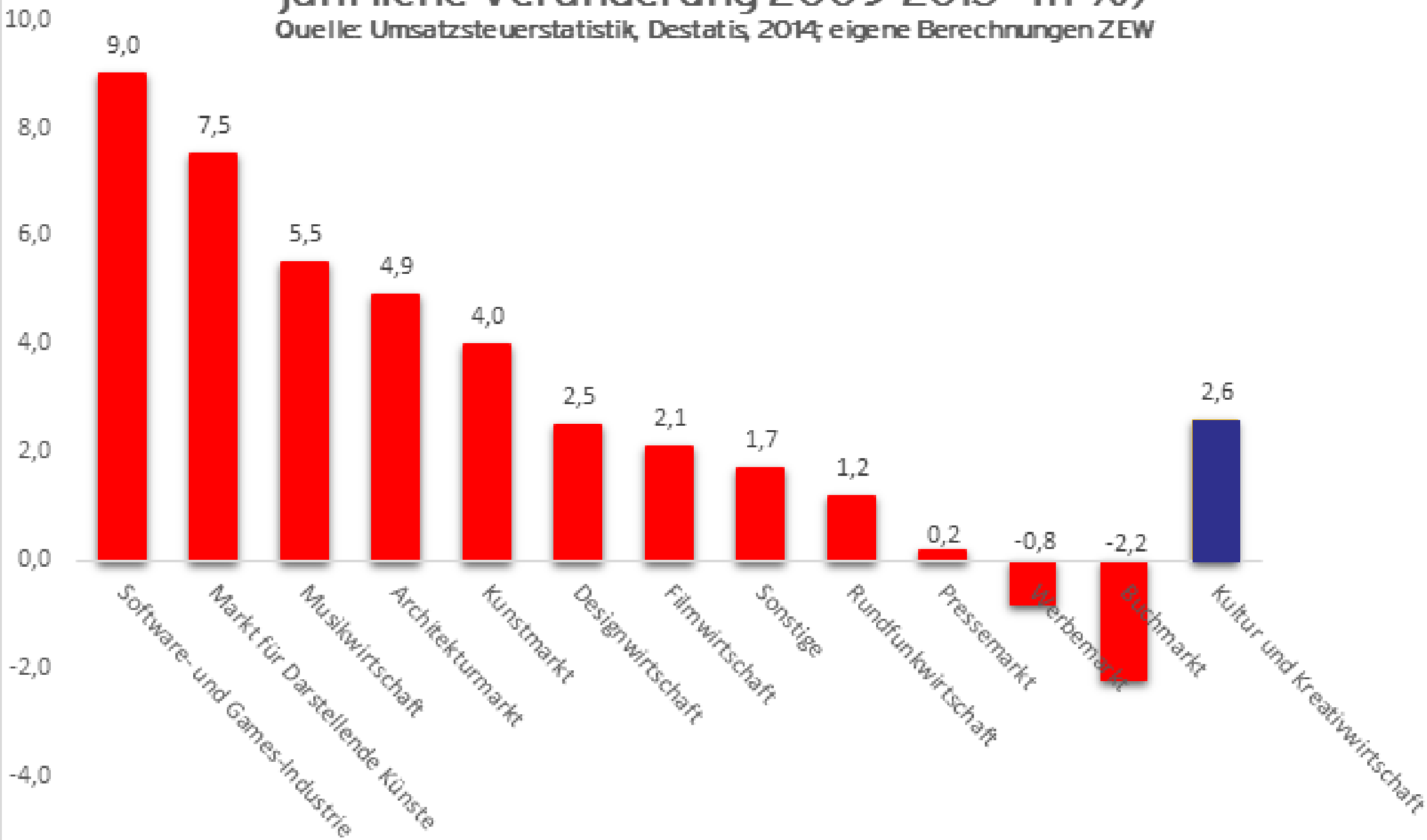
Hinzu kommt dabei das **Segment der Serious Games**, darunter zählen:

- Flugsimulatoren
- Katastrophensimulatoren
- Landwirtschaftssimulatoren
- Spiele zur Förderung von Fremdsprachen
- Umweltspiele
- Militärsimulatoren
- sowie der Unterricht an sogenannten Whiteboards uvm.

Die Software-/Games-Industrie besitzt mit einem Umsatz von 33,7 Milliarden Euro (2015) eine große Dynamik. Deutlich wird dies durch den Anstieg der Erwerbstätigen, welcher sich in den Jahren zwischen 2009 und 2013 auf rund 30 Prozent belief. Die meisten der 36 452 Unternehmen sind außerdem in Software Entwicklung tätig. Mit einem Anteil am Gesamtumsatz von 20,1 Prozent ist die Software-/Games-Industrie der bedeutendste Wachstumsmotor der Kreativ- und Kulturwirtschaft (KuK). Die nachfolgende Übersicht unterstreicht hierbei beispielhaft das Vorangegangene anhand der Entwicklung des Umsatzes in der KuK und verdeutlicht die zunehmende Relevanz. Dennoch ist ein Fachkräftemangel vorherrschend, das heißt je höher der Spezialisierungsgrad ist, desto größer ist die Schwierigkeit, Fachkräfte für die vakanten Stellen zu finden.

# Entwicklung des Umsatzes in den Zielmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft (Durchschnittliche jährliche Veränderung 2009-2013\* in %)

Quelle: Umsatzsteuerstatistik, Destatis, 2014; eigene Berechnungen ZEW





### **BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware**

ist Veranstalter der gamescom und setzt sich besonders stark für die Förderung in der deutschen Spieleindustrie ein.

Die Bewerbung findet mit einem eigenem Projekt statt, um Fördergelder zu erhalten.

Des Weiteren wird mit dem BIU.Dev und dem BIU.Net überregionale Netzwerkplattformen geboten, welche zum Austausch und zur besseren Vernetzung aller Marktakteure dienen.

Gleichzeitig sollen diese den Spiele-Standort Deutschland verstärken und die Möglichkeit dafür bieten zielgerichtete Initiativen ins Leben zu rufen.

Weitere Informationen unter: <http://www.biu-online.de/biu-dev-biu-net/was-sind-biu-dev-und-biu-net/>

### **GAME Bundesverband e.V.**

laut Thorsten Unger (ehemaliger Geschäftsführer von GAME bis 1.12.2016) ist der Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. für die deutsche Games-Branche ein unverzichtbarer Ansprechpartner für Politik und Gesellschaft.

„Als kultur- und kreativwirtschaftlicher Verband verschafft er allen Akteuren der Branche Aufmerksamkeit. Dies ist gerade in der heutigen Zeit von immenser Bedeutung.“

Er fördert die Optimierung von standortspezifischen Rahmenbedingungen im deutschen Raum und setzt sich gleichzeitig für eine zunehmende wirtschaftliche und politische Förderung der Unterhaltungssoftwareindustrie ein.

Weitere Informationen unter: <http://game-bundesverband.de>

# TRENDS

Die Branche der Spiele ist äußerst schnelllebig und hartumkämpft. Im Entwicklungsprozess ist also Flexibilität gefragt. Die wirtschaftliche Bedeutung der Games-Industrie weist auf, dass durch die starke Wachstumsquote Online-Games immer weiter an Relevanz und Marktdurchdringung gewinnen werden. Prognosen verdeutlichen ebenso, dass die Zeit, die Nutzer mit Online Games verbringen, in den nächsten Jahren signifikant weiterwachsen wird. Es wird sich somit ein Markt mit immer mehr Wettbewerbern herausstellen. Markt browserbasierte Casual Games sind dabei weiterhin rückläufig. Hierbei ist ein Minus von 31 Mio. Euro zu verbuchen. Zudem gibt es weiterhin einen stark einbrechenden Markt für mobile Spielkonsolen von 113 Mio. Euro auf 90 Mio. Euro. Die Handheldkonsolen verlieren außerdem prozentual in etwa so schnell, wie der Umsatz durch App-basierte Spiele zunimmt (+20,1%). Das heißt, App-Games bauen den Vorsprung mit einem Marktanteil von 220 Mio. Euro verglichen zu klassischen Handheld-Games mit einem Marktanteil von 90 Mio. Euro deutlich aus. Der Rückgang im Segment der browserbasierten Spiele wird jedoch durch das Wachstum im Segment der mobilen Spiele (520 Millionen Euro, Wachstum um 11,4% bzw. 59,3 Mio. Euro) mehr als kompensiert. Unternehmen, die diesen Trend erkannt haben, dürften somit auch am Marktwachstum der App-Spiele partizipieren. Hierbei kann durchaus von einem Technologiewechsel und einer wohl nicht rückgängig zu machenden Marktverschiebung gesprochen werden. Dies liegt mit Sicherheit auch an dem großen Angebot qualitativ hochwertiger Titel bei gleichzeitig attraktiven Endkundenpreisen und Testmöglichkeiten. Der Markt für PC-Spiele wird seit Jahren außerdem deutlich durch robuste Umsatzzahlen der großen MMO-Titel (Massiv Multiplayer Online Games) gestützt (stabil bei 850 Mio. Euro (+0,2%)).<sup>1</sup>

Die Zahlen unterstreichen insgesamt einmal mehr den Trend zum Mobilspielemarkt, vor allem im Segment der Gelegenheitsspiele. Der Anteil deutscher Unternehmen am Gesamtmarkt ist im internationalen Vergleich eher unterproportional, weshalb der Verband G.A.M.E. eine höhere Aufmerksamkeit der Politik für deutsche Unternehmen fordert, um bestehende Wettbewerbsnachteile in einem insgesamt hochattraktiven Markt zu kompensieren. Dazu gehören beispielsweise die Herausgabe von expliziten Branchenveröffentlichungen seitens des Bundes und eine auf die Bedürfnisse der Branche angepasste Förderpolitik.

<sup>1</sup> G.A.M.E. Bundesverband E.V.. (2015, 07. Mai). Umsatzprognose für 2015: Stabiler Markt mit Trend zu Smartphones und Tablets. Abgerufen von <http://game-bundesverband.de/umsatzprognose-fuer-2015-stabiler-markt-mit-trend-zu-smartphones-und-tablets/>

- Es besteht ein sehr komplexes Marktumfeld für PC- und Konsolenbasierte Spieleplattformen
- Die Zahlen unterstreichen insgesamt einmal mehr den Trend zum Mobilspielemarkt, vor allem im Segment der Gelegenheitsspiele.
- Der Anteil deutscher Unternehmen am Gesamtmarkt ist im internationalen Vergleich niedrig
- Das Segment der Serious Games ist Bestandteil einer Querschnittsbranche mit vielen Überschneidungen zu anderen Bereichen der Kreativwirtschaft und weiterer Branchen
- Verband G.A.M.E. fordert eine höhere Aufmerksamkeit der Politik für deutsche Unternehmen, um bestehende Wettbewerbsnachteile in einem insgesamt hochattraktiven Markt zu kompensieren

Dazu gehören beispielsweise: Die Herausgabe von expliziten Branchenveröffentlichungen seitens des Bundes und eine auf die Bedürfnisse der Branche angepasste Förderpolitik.



Allgemein gilt, wer in die Spieleindustrie will, sollte früh mit kleinen eigenen Projekten anfangen und sich ein Portfolio anlegen. Dies ist von enormer Wichtigkeit, da die potenziellen Arbeitgeber, egal in welcher finalen Form, ohne das Vorlegen von Arbeitsproben, keine Chance zum Einstieg in die Industrie entstehen lassen. Darüber hinaus müssen weitere Entscheidungen getroffen werden. Wie will ich an die Sache herangehen? **Drei Möglichkeiten** stehen zur Auswahl: Alleine, im Team oder als Freelancer.

**Im Alleingang, als Indie-Game-Entwickler**, bietet es sich an, „kleinere“ Spiele für Smartphones und Tablets, beispielsweise Casual-Games (Puzzle- und Rätselspiele etc.), selbst aufzuziehen. Die Arbeit bringt den Vorteil mit sich, dass keine Entscheidungswege gegangen werden müssen, da man sein eigener Chef ist. Nachteilig ist die enorm große Konkurrenzsituation, die nur im Glücksfall den erwünschten Erfolg mit sich bringt.

**Im Team** ist es möglich, größere Spiele zu konzeptionieren und umzusetzen. Der Umfang von den Spielen lässt sich im Team aufgrund des breitgefächerten Know-How's besser einteilen und realisieren (Spiel-Idee, Interaktionsmöglichkeiten, Drehbuch, Grafik, Software, Animation, Sound-Design und Programmierung unter verschiedenen Betriebssystemen). Zudem entsteht ein großes Netzwerk durch gesammelte Kontakte der Teammitglieder und ebenso herauszustellen ist die geteilte Verantwortung von Entscheidungen durch Teambeschlüsse.

**Als Freelancer** bekommt man von einem Unternehmen Mitarbeit angeboten oder besorgt sich Auftragsarbeiten von selbigen. Dadurch wird Teamarbeit ermöglicht, man bleibt aber trotzdem „sein eigener Chef“ und man trägt kein unternehmerisches Risiko. Die Auftragslage dafür muss allerdings geschaffen werden, da sie äußerst schwer zu bekommen und zu erhalten ist. Dafür sollte man seine Qualifikationen und Skills mit Arbeitsproben belegen. Auch Zuverlässigkeit ist von immenser Bedeutung.\*

\*Das Führen eines „Track-Record“ ist dabei von Vorteil:  
Für welchen Arbeitgeber mussten sie welchen Auftrag erledigen? Gegebene Zeitspanne und deren Einhaltung?  
Was für ein Ergebnis entstand?

**Unterstützung durch die HS-Anhalt**

Die Fachbereiche 5 und 6 der Hochschule Anhalt verfügen über Computerpools und Speziallabore. Unter anderem ist das **Human Centered Computing Lab** mit modernster Technik für Usability-Studien ausgestattet, welches die Prüfung der Gebrauchstauglichkeit von Software/Internetseiten/digitale Produkte erlaubt. Ein Labor für Graphische Datenverarbeitung kann das **MiniCAVE** bieten, welches eine Möglichkeit darstellt, Virtual Reality Anwendungen zu entwickeln und zu testen.

Darüber hinaus, stehen zur Entwicklung und Erstellung auch Game Engines und andere Spezialsoftware zur Verfügung, womit Inhalte in digitaler und multimedialer Form erstellt werden können. Für Touch Interfaces steht ein Microsoft Surface zur Verfügung, während das Labor für Mobile Systeme Entwicklerarbeitsplätze zur Verfügung stellt, in dem mobile Apps entwickelt werden können. Das **Multimedialabor** stellt zudem noch Hardware zur Verfügung, mit dem professionelle Audio- und Videoaufnahmen erzeugt werden können.



Auf diesen Seiten können sich zukünftige Spiele-Entwickler informieren:

- **Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft**  
[www.kultur-kreativ-wirtschaft.de](http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de)
- **BMWi-Existenzgründungsportal**  
[www.existenzgruender.de](http://www.existenzgruender.de)
- **Förderdatenbank des Bundes**  
[www.foerderdatenbank.de](http://www.foerderdatenbank.de)

Außerdem: Das Networking in den sozialen Medien dient dazu, um Kontakte knüpfen, ein hohes Maß an Branchenkenntnis zu erwerben sowie zur Teilnahme an Netzwerktreffen (Unternehmenspräsentationen, Seminaren, Vorträgen). Gleichzeitig dient es zur Orientierung hinsichtlich der Konkurrenz und es besteht die Möglichkeit regionalen oder überregionalen Verbänden beizutreten.

Bis zu den Regalen von Spiele- und Medienmärkten ist es ein schwerer und kostenintensiver Weg. Häufig geschieht der Vertrieb vorerst über Spielepublisher oder Distributeure. Dabei ist zu beachten, dass auch die meisten Plattformen eine Beteiligung am Gewinn sowie eine Gebühr für die Veröffentlichung verlangen.

Eine breite Aufstellung ist dabei notwendig, um den Bekanntheitsgrad des Projektes einem kontinuierlichen Wachstum zu unterziehen. Marketing muss jedoch weiterführend ausreichend betrieben werden. Es spielt eine genauso große Rolle, wie die Spielentwicklung selbst. Man sollte möglichst viele Kontakte knüpfen, beispielsweise durch Networking-Events und Veranstaltungen von **FOUND IT!**.

Das **Gründerzentrum der Hochschule Anhalt** stellt darüber hinaus noch weitere Unterstützung bereit. Darunter fallen die Begleitung formeller Wege, Beratung zur Rechtsform, Schutzrechten und Patenten, Unterstützung bei Ideenentwicklung bishin zum Businessplan und die Überprüfung und Beantragung von Fördermöglichkeiten. Für weitere Informationen und einer Kontaktaufnahme empfiehlt sich ein Blick auf **[www.gz.hs-anhalt.de](http://www.gz.hs-anhalt.de)**.



- **Kreditanstalt für Wiederaufbau (KfW)**

Sie bietet sogenannte „High Tech Gründerfonds“ (bis zu eine Million Euro „Seed-Finanzierung“ für bis zu 1-Jahr-alte Technologieunternehmen) an.

- **Mitteldeutsche Medienförderung**

Fördert Film-, TV- und Multimediaprojekte in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen.

weitere Informationen unter: <http://www.mdm-online.de/>

- **Ideenkonzept für Kapital**

Angesprochen werden dabei Spiele-Verleger, Business Angels oder Venture-Capital-Geber. Dabei muss der Bildungseffekt und Erfolgswahrscheinlichkeit des Spiele-Projektes die Geldgeber überzeugen. Vorzuweisen ist zudem ein hohes Maß an Professionalität, wie zum Beispiel ein adäquater Zeitplan oder bereits verfügbare Ressourcen zur Produktion.

Ansprechpartner sind der Bundesverband Deutscher Kapitalbeteiligungsgesellschaften (BVK): [www.bvkap.de](http://www.bvkap.de) sowie das Business Angels Netzwerk Deutschland e.V. (BAND): [www.business-angels.de](http://www.business-angels.de)

- **Cross Innovation**

Dies ist ein Ideenwettbewerb mit Projektentwicklungen, die zu marktfähigen Produkten/ Dienstleistungen führen. Das Land Sachsen-Anhalt übernimmt bis zu 90% der förderfähigen Kosten, allerdings maximal 195 000 Euro. Voraussetzung dafür ist, dass es sich um Gruppen mit mindestens 5 Partnern handelt und mindestens die Hälfte muss dabei aus Kreativen mit Sitz in Sachsen-Anhalt bestehen. Es wird eine finanzielle Förderung für Personal- und Sachausgaben geboten. Für die Förderung der Kreativ-Netzwerke stehen bis zum Jahr 2020 insgesamt 2,5 Millionen Euro zur Verfügung. Die Förderrichtlinie „Cross Innovation“ wird aus Mitteln des Europäischen Fonds für Regionale Entwicklung (EFRE) finanziert.

- **Crowdfunding**

Die Spiele-Idee wird dabei auf einer Internetplattform mit einem überzeugendem Video vorgestellt. Interessenten haben dann die Möglichkeit in die Realisierung des Produktes zu investieren. Die Interessenten erhalten im Gegenzug dabei kein Geld, sondern eventuell ein Exemplar des Spiels. Der Vorteil dabei ist, dass geringe Investitionssummen dafür sorgen, dass es mehrere interessierte Klein-Investoren gibt, wodurch die Chancen relativ groß sind. Es herrscht ein vielfältiges Angebot an Crowdfunding-Plattformen. Hier einige Beispiele: **[www.indiegogo.com](http://www.indiegogo.com), [www.kickstarter.com](http://www.kickstarter.com), [www.startnext.de](http://www.startnext.de), [www.visionbakery.com](http://www.visionbakery.com)**

Zu beachten ist allerdings, dass nur Spiele gefördert werden, welche genügend Supporter finden. Dafür muss die Idee begeistern bzw. überzeugen. Dementsprechend sind ein sehr gutes Konzept und teilweise hohe Vorleistungen erforderlich.

- **BESTFORM 2017 /// MEHR /// WERT /// AWARD**

Dabei steht die Zusammenarbeit zwischen Kreativen und Wirtschaftspartnern anderer Branchen im Fokus. Kriterien sind Qualität der Idee, Innovationsgrad, Qualität der Partnerschaft, wirtschaftliches Potenzial sowie Nachhaltigkeit und Nutzen.

Voraussetzung ist außerdem, dass der Kreative Sitz sich in Sachsen-Anhalt befindet. Wirtschaftspartner sind bundesweit zu finden.

Des Weiteren werden Preisgelder in Höhe von 35 000 Euro ausgeschrieben.

Bewerbungsschluss ist der 18. April 2017 um 12 Uhr.

Mehr Informationen unter: **<http://www.kreativ-sachsen-anhalt.de/bestform/bestform-2017>**

- **Creative Europe**

Bis zu 150 000 Euro Förderung für Games. Nähere Informationen unter: **<http://www.gamesbusiness.de/2016/12/22/creative-europe-bis-zu-150-000-euro-foerderung-fuer-games/>**



Das Investforum **Startup-Service** kann Hilfestellung zur Frage „Wie finde ich die beste Finanzierung für mein Vorhaben?“ geben. Dies ist ein Angebot für Gründer und ist zudem eine Besonderheit des Bundeslandes Sachsen-Anhalt. Existenzgründer werden in den Bereichen Business Development und Finanzierung unterstützt (Gestaltung des Geschäftsmodells) und haben die Möglichkeit Kontakte zu Unternehmen und Investoren aufzubauen.

Unter anderem wird Hilfe bei der Aufbereitung und Überarbeitung des Businessplans, Aufstellung eines Finanzierungsplans, Auswahl und Beantragung von Fördermitteln, Unterstützung bei Due Dilligence-Prüfung (sorgfältige Risikoprüfung) sowie bei Beteiligungsverträgen mit Investoren geboten.

Der konkrete Bedarf wird ermittelt und demnach der passende Investor vermittelt. Außerdem finden individuelle Coachings, fachspezifische Workshops und Matchingveranstaltungen (Kreative mit Ansprechpartnern bekannt machen) statt. Neben Lean-Development-Workshop für Start-Ups in sehr früher Entwicklungsphase bietet das Investforum Startup-Service des Weiteren einen Investforum Pitch-Day an, welcher eine Matchingveranstaltung für Beteiligungskapital in Mitteldeutschland darstellt. Dabei präsentieren sich Start-ups vor Unternehmen, Investoren und Experten. Bis zu 500 000 Euro an Unterstützung sind möglich, da in Sachsen-Anhalt aufgrund besonders günstiger Mietpreise beste Voraussetzungen für Gründungen herrschen.

Erst kürzlich wurde die Organisations-App der neuen UniNow GmbH sogar mit 1 Million Euro finanziert. Weitere Informationen unter: **[www.investforum.de](http://www.investforum.de)**

- **Bürgschaftsbank Sachsen-Anhalt GmbH (BB SA) und Mittelständischer Beteiligungsgesellschaft Sachsen-Anhalt mbH (MBG)**

Bürgschaften können fehlende oder nicht ausreichende Sicherheiten ersetzen. Die Bürgschaftsbank Sachsen-Anhalt übernimmt ein höheres Risiko als normale Hausbanken. Für die Anhäufung von Eigenkapital findet eine stille Beteiligung der MBG statt. Hilfe wird dabei bei Wachstum, Beteiligungen, Investitionen in neue Technik, Gewerbeimmobilien und zur Finanzierung von Innovationen geboten.

Ebenso gibt es ein Angebot zur kostenfreien Vorprüfung vor der eigentlichen Antragsstellung. Die Gründer erhalten zusätzlich ein begleitendes Coaching, namens „Bürgschaftsbank Control für KMU“ (BB Control) und einen Experten-Check innerhalb des 1. Jahres, welcher eine kostengünstige Möglichkeit darstellt, um Fehler frühzeitig zu erkennen.

Weitere Informationen unter: [www.bb-mbg.de](http://www.bb-mbg.de)

- **Die Investitionsbank Sachsen-Anhalt**

Die IB bietet verschiedene Angebote für Existenzgründer. Darunter ist beispielsweise das „Ego-Start“, was die Übernahme der Kosten für Coachings, Markteinführungs- und Machbarkeitsstudien beinhaltet sowie ein Stipendium i.H.v. 2000 EURO monatlich. Das Programm „ERP-Gründerkredit - Startgeld“ beinhaltet ein Darlehen bis zu einer Höhe von 100 000 Euro für Existenzgründer, die betriebsbedingte Investitionen vornehmen müssen, die von der Hausbank nicht begleitet werden würden. Des Weiteren kann auch durch das Programm „Sachsen-Anhalt IMPULS“ ein Darlehen bis zu einer Höhe von 1,5 Mio Euro eingeholt werden, um Vorfinanzierung von beispielsweise Aufträgen oder auch die Investitionen in Grundstücke zu ermöglichen. Auch in der späteren Wachstumsphase können Unterstützungen wie „Sachsen-Anhalt WACHSTUM“ einen Mehrwert für aufsteigende Unternehmen erzeugen.

Weitere Informationen unter: [www.ib-sachsen-anhalt.de](http://www.ib-sachsen-anhalt.de)

- **Das Mitteldeutsches Multimediazentrum (MMZ)** ist ein Existenzgründerzentrum für Kreativ- und Medienwirtschaft in Sachsen-Anhalt. Seit 2007 haben mehr als 114 Unternehmen der Branche ihren Firmensitz im MMZ. Das Angebot umfasst Büroflächen, Veranstaltungsräume sowie Studios zur Film- und Audioproduktion.
- **Silver Seed Games** ist eine Magdeburger IT-Spieleschmiede, die Spiele mit Mehrwert entwickelt. Deren Grundprinzip liegt darin Projektarbeiten von Studenten (die nicht vollständig realisiert werden) weiter zu entwickeln und daraus marktreife Produkte zu gestalten. Durch Kontakt wäre auch hier eine eventuelle Zusammenarbeit möglich.



- **gamedev I education 2016** an der HS Anhalt in Köthen findet alle zwei Jahre im Oktober statt und dort werden Vorträge zu aktuellen Trends und Themen im Spielmarkt gehalten.
- **Global Game Jam 2017** von HS Anhalt in Köthen (vom 20. bis zum 22. Januar 2017)  
Das Event ist nur offen für Studierende der HS-Anhalt und hier heißt es „48h Spiele entwickeln“. Einblicke vom Vorjahr gibt es unter: <http://www.inf.hs-anhalt.de/forschung/projekte/studentische-spieleprojekte/>
- **Serious Games Conference** auf der CeBIT (noch kein Termin für 2017)  
Durchgeführt wird diese Veranstaltung im Auftrag des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr von der nordmedia - Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH. Gezeigt werden Best Practice-Beispiele. Die Interdisziplinäre Zusammenarbeit und innovative Möglichkeiten durch APITs (Applied Interactive Technologies) wurden in den letzten Jahren in den Fokus genommen.  
Man erhält die Möglichkeit Hands-on Erfahrungen in unterschiedlichen digitalen Realitäten zu erleben. Virtual Reality provoziert im Bereich des E-Learning ein emotionales Engagement, welches der Speaker Alex Taube (EX-UP Luxemburg) mit folgender Aussage verdeutlichte: „Durch Interaktion werde Immersion geschaffen, die zu einer Verstärkung des Lerneffektes beitragen kann.“

Mehr Informationen unter: [http://www.nordmedia.de/pages/veranstaltungen/serious\\_games\\_conference/index.html](http://www.nordmedia.de/pages/veranstaltungen/serious_games_conference/index.html)

- **Games week Berlin** (vom 24. bis 30. April 2017)

Das Angebot umfasst eine Netzwerkplattform und branchenübergreifende Kommunikationsmöglichkeiten zur Entwicklung der Games-Kultur in Europa.

Darunter zählen beispielsweise die games business and development conference Quo Vadis, das Videospiealfestival A MAZE sowie das Gamefest oder die Matchmaking Dinners.

- **Gamescom 2017**

Sie ist die weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, speziell für Video- und Computerspiele in Köln.

Mehr Informationen unter: [www.gamescom.de/](http://www.gamescom.de/)

- **Deutscher Computerspielpreis (DCP)**

Dieser wird vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) und die Branchenverbände BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und GAME Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. vergeben. Unterstützt wird der DCP durch die Stiftung Digitale Spielekultur.

Der DCP fördert die Entwicklung qualitativ hochwertiger, innovativer sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Computer- und Videospiele „Made in Germany“.

Mehr Infos unter: <http://deutscher-computerspielpreis.de>

- **DREFA MSG**

Hier werden laut Kooperationsvertrag werden Projekt- und Abschlussarbeiten sowie Fachvorträge angeboten

- **Andere Kooperationspartner:**

GISA GmbH, regiocom GmbH, SEEBURGER AG, Fleischhauer und Mercateo AG beziehen sich in Kooperationsverträgen auf duale Studiengänge, Praktikanten oder Werkstudentenjobs