



## PROJEKTINFORMATION **GAMING-HOUSE**

*Vertikale Integration der Wertschöpfung der Games/Medien Industrie zur Ansiedlung eines Clusters mittels eines Kompetenzzentrums „Gaming-House“*

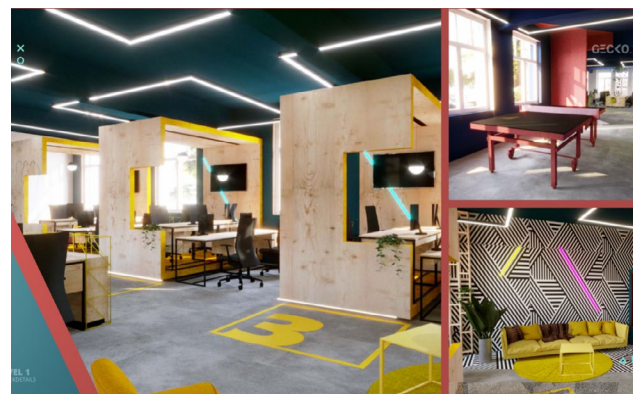
- ▶ Projektträger: Gecko Two GmbH
- ▶ Projektstatus: Abgeschlossen | 06/2019 bis 12/2020
- ▶ Projektbudget: 166.400 €
- ▶ Förderung: 91.400 € | 55 %

**Der öffentlichkeitswirksame Charakter eines Gaming-Houses eröffnet die Möglichkeit, das Potential des Games-Marktes darzustellen und zugleich ein Ort für Unternehmen aus der Branche zu werden.**

### Ziele

Das Gaming-House hat zum Ziel, Mitteldeutschlands wachsender Games-Branche ein permanentes Zuhause in Mitteldeutschland zu geben. Dabei sollen Gründungen forcieren und diese beim Markteintritt und in ihrer ersten Gründungszeit unterstützt werden.

Zudem steht das Projekt für eine neue Art der Gestaltung von Innenstädten. Die enge Verknüpfung von Arbeit und Freizeit und das Erlebarmachen der Vielseitigkeit der Games-Branche stellt eine neue Interpretation eines Stadtzentrums dar. Es geht uns darum, im Gaming-House Dinge zugänglich zu machen, die sonst hinter verschlossenen Türen stattfinden. Innenstädte sollten Orte der Neugier und des gesellschaftlichen Miteinanders sein. Dieser Ort soll mit dem Gaming-House geschaffen werden.



### Aktivitäten

- ▶ Verbreiterung der Kooperationsbasis durch Kontakthanbahnungen
- ▶ Aufbau strategischer Partnerschaften und Sponsorships
- ▶ Beratung von Startups aus dem Gaming-Bereich
- ▶ Entwicklung von Games-Prototypen durch die Startups
- ▶ Beratung von KMU zum Thema Games und deren Potenziale
- ▶ Akquisition von Risikokapital für den Games-Bereich
- ▶ Fachliche Detail-Planung für das Gaming-House
- ▶ Ansiedlung eines E-Sport Teams



PROJEKTINFORMATION  
**GAMING-HOUSE**

### Ergebnisse

Die mit den Aktivitäten verbundenen Ziele konnten weitgehend erreicht werden. Lediglich die Ansiedlung eines E-Spot Teams konnte nicht realisiert werden, da sich dieses Team für einen anderen Standort entschieden hat. Vor allem aus corona-bedingten Verzögerungen ist das Gaming-House noch nicht real realisiert. Für die Umsetzung sind alle notwendigen Schritte einschließlich eines Mietvertrages eingeleitet und die Umbaumaßnahmen des Gebäudes haben begonnen. Vor allem die deutliche Verbreiterung der Kooperationen und Einbeziehung von KMU wird als zukunftssichere Basis für das Gaming-House gesehen.

### Ausblick

Die Eröffnung des Gaming-Houses ist für das erste Quartal 2022 geplant. Während der baulichen Realisierung sollen begleitende Öffentlichkeitsmaßnahmen (z.B. Baustellenbegehungen) die Umsetzung begleiten.

Die Ergebnisse aus der Betreuung von drei Startups werden stufenweise in eine E-Learning-Plattform überführt. Mit dem Projekt ist die Basis gelegt, dass künftig weitere Kooperationspartner gefunden werden können, Startups betreut werden können und in den kommenden zwei Jahren etwa 10 bis 15 Arbeitsplätze entstehen werden.

### Kontakt

**Tom Potutschek**

Telefon: 0172 - 3993537

E-Mail: [tom@gecko-two.de](mailto:tom@gecko-two.de)

Website: [www.gecko-two.de](http://www.gecko-two.de)

**Werner Bohnenschäfer**

Telefon: 0341 / 600 16-260

E-Mail: [bohnenschaefer@mitteldeutschland.com](mailto:bohnenschaefer@mitteldeutschland.com)

Metropolregion Mitteldeutschland Management GmbH

Schillerstraße 5 · 04109 Leipzig

[www.innovationsregion-mitteldeutschland.com](http://www.innovationsregion-mitteldeutschland.com)

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

