



PRESSEMITTEILUNG

Games-Stipendium „Press Start“ führt zu Gründungswelle

- Alle „Press Start“-Stipendiat*innen gründen eigene Unternehmen
- Die 132 Geförderten haben 75 neue Games-Studios in Deutschland gegründet
- 100 Prozent Gründungsrate untermauert großen Erfolg von „Press Start“ als spezifischem Förderinstrument für Unternehmen im Games-Bereich

Berlin, 11. Februar 2026: Die Games-Branche in Deutschland ist dank des „Press Start: Gründungsstipendium Games“ um 75 Unternehmen reicher. Alle Geförderten des Gründungsstipendiums haben zum Jahreswechsel erfolgreich ihre Studios aufgebaut. Die 132 Stipendiat*innen verteilen sich auf 75 Studios. 64 dieser Unternehmen wurden im Jahr 2025 im Rahmen der aktiven Stipendienlaufzeit gegründet, bei 11 war bereits vor Beginn des Stipendiums der formale Gründungsprozess abgeschlossen. Die Spannweite ihrer Spiele reicht von farbenfrohen Cozy Games über clevere Aufbauspiele bis hin zu einer App, mit der eigene digitale Schnitzeljagden erstellt werden können. Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ wird von der Stiftung Digitale Spielekultur in Zusammenarbeit mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche organisiert und umgesetzt. Die Stiftung verantwortet das Bildungs- und Vernetzungsprogramm des Stipendiums. Gefördert wird das Stipendium von der Bundesregierung.

„Die unglaubliche Gründungsrate von 100 Prozent untermauert den einzigartigen Erfolg von „Press Start“ und zeigt, wie effektiv so ein zielgerichtetes Programm zur Gründungsförderung im Games-Bereich ist“, kommentiert game-Geschäftsführer Felix Falk den wichtigen Meilenstein. „Der Ansatz des Programms, ambitionierten Games-Entwickler*innen Mittel und Know-how an die Hand zu geben, um unternehmerisch voranzukommen und sich eigene Gründungen zu trauen, geht voll auf. Hier entsteht die nächste Generation der Games-Branche. Das ist auch ein wichtiges Signal an die Bundesregierung, dass sich dieses erstmalige Programm auszahlt und unbedingt fortgeführt werden sollte, um Deutschland als Games-Standort nachhaltig voranzubringen.“

Nandita Wegehaupt, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, ergänzt: „„Press Start“ zeigt: Gründen kann man lernen! Neben unserem Bildungs- und Vernetzungsprogramm haben die Stipendiat*innen vor allem das persönliche Mentoring durch Branchen-Profis als große Bereicherung für ihre Gründungsvorhaben empfunden. Dass nun wirklich alle den mutigen Schritt zum eigenen Unternehmen gemacht haben, beweist, dass die Ideenvielfalt des kreativen Nachwuchses erheblich von den Erfahrungswerten gestandener Branchenexpert*innen profitiert. Darüber hinaus ist es inspirierend, wie viele Branche-Profis Verantwortung für die nächste Generation übernehmen.“

Gefördert von



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Übersicht aller Spielestudios von und mit „Press Start“-Stipendiat*innen:

- 4bpm (Michelstadt, Hessen)
- Amberdive Interactive (Hamburg)
- Aritudo Games (Nordleda, Niedersachsen)
- Ashgard Games (Bernburg [Saale], Sachsen-Anhalt)
- Binary Bacteria (Halle [Saale], Sachsen-Anhalt)
- Bitesized Games (Neuenbürg, Baden-Württemberg)
- Borb Games (Kelkheim, Hessen)
- Brainlag Games (Essen, Nordrhein-Westfalen)
- Chilipixel Games (Langensendelbach, Bayern)
- Darya Studios (Berlin)
- Data Illusion Studios (Warstein-Allagen, Nordrhein-Westfalen)
- Deep Sky (Berlin)
- Digipiction (Stuttgart, Baden-Württemberg)
- DK Interactive (Hamburg)
- Dobiq Games (Berlin)
- Echolox Interactive (Bochum, Nordrhein-Westfalen)
- Eigenlicht Studio (Darmstadt, Hessen)
- Emberflight Games (Elchingen, Bayern)
- Felix Janßen (Otzberg, Hessen)
- Frauma (Deggendorf, Bayern)
- Godcomplex Games (Hamburg)
- Honeybeak (Sinsheim, Baden-Württemberg)
- Halfcooked Games (Berlin)
- Hurdy-Gurdy Games (Düsseldorf, Nordrhein-Westfalen)
- Infinite Retries Interactive (Berlin)
- Introverse Interactive (Berlin)
- Invocatus (Dresden, Sachsen)
- Irregular Human (Recklinghausen, Nordrhein-Westfalen)
- Katapult Games (Berlin)
- Krabbenkutter Games (Herford, Nordrhein-Westfalen)
- Kranich Games UG (Schwaigern, Baden-Württemberg)
- Leree Studios (Hamburg)
- Level Blue (Berlin)
- Level Lab (Leipzig, Sachsen)
- Ley Lore (Karlsruhe, Baden-Württemberg)
- Lightbeam (Berlin)
- Liney Games (Kiel, Schleswig-Holstein)
- Lost Lantern Studio (Quickborn, Schleswig-Holstein)
- Lowpolis (Braunschweig, Niedersachsen)
- Meander Interactive (Berlin)
- Midnight Muse Games (Berlin)

Gefördert von



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



- Mitomito Studio (München, Bayern)
- MixedMoonGames (Sülzetal, Sachsen-Anhalt)
- Morse Morse Games (Hamburg)
- Mouse Clique (Telgte, Nordrhein-Westfalen)
- Mucks! Games (Ludwigsburg, Baden-Württemberg)
- Neptun Interactive (Köln, Nordrhein-Westfalen)
- Omnipolar Studio (München, Bayern)
- OneManIndie (Norden, Niedersachsen)
- Peas & Quiet Games (Hamburg)
- Pixel Coast Games (Hamburg)
- Prismantium (Krefeld, Nordrhein-Westfalen)
- Pseudoscience Interactive (Hamburg)
- SandSide Studio (Jettingen, Baden-Württemberg)
- Screen Play Studio (Berlin)
- Skaldery Games (Berlin)
- SleepDrift (Leipzig, Sachsen)
- Society for Occult Cybernetics (Hamburg)
- Stekosaurus (Halle [Saale], Sachsen-Anhalt)
- Stilbruch Games (Stolberg, Nordrhein-Westfalen)
- Studio Gutheil (Hamburg)
- Studio Nebeltal (Schwanheide, Mecklenburg-Vorpommern)
- Studio Umluft (Kiel, Schleswig-Holstein)
- Super Fantasy Games (Hannover, Niedersachsen)
- Super Peperoni Allstars (Bielefeld, Nordrhein-Westfalen)
- Super Super Soft (Stuhr, Niedersachsen)
- The Roof Interactive (Berlin)
- Tinker Games (Berlin)
- Traveller's Box (Dresden, Sachsen)
- Triflgard (Hamburg)
- Triple Cursed Studio (Solingen, Nordrhein-Westfalen)
- Twinleaf Studio (Berlin)
- Waldkind Studio (Norden, Niedersachsen)
- Whispergrove Interactive (Leipzig, Sachsen)
- Witchmade (Hamburg)

Mehr Hintergrundinformationen und Materialien zu den Studios und ihren Gründer*innen auf:

<https://games-stipendium.de/teams/>

Fotos

Felix Falk: <https://www.game.de/medien/pressefoto-von-felix-falk-geschaefsfuehrer-des-game>

Nandita Wegehaupt: https://t1p.de/Foto_NWegehaupt

„Press Start“: <https://www.flickr.com/photos/games-stipendium/albums>

Gefördert von



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Videos

Trailer mit „Press Start“-Spielen: <https://www.youtube.com/watch?v=1ohdAJTDO70>

„Press Start“ auf der gamescom: https://www.youtube.com/watch?v=7zr78_g-TjU

Über das „Press Start: Gründungsstipendium Games“

Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ bietet Spielentwickler*innen sowohl finanzielle als auch fachlich-inhaltliche Unterstützung, um sich auf die Gründungsphase ihres Studios zu konzentrieren und die Entwicklung eigener Spiele voranzutreiben. Es hat zum Ziel, die Vielfalt der Games-Landschaft in Deutschland zu stärken. Die Stiftung Digitale Spielekultur begleitet die Stipendiat*innen mit einem Bildungs- und Vernetzungsprogramm, um die Teilnehmenden bestmöglich auf die Herausforderungen der Unternehmensgründung und -führung vorzubereiten. Das „Press Start: Gründungsstipendium Games“ wird von der Stiftung in Zusammenarbeit mit dem game – Verband der deutschen Games-Branche organisiert und umgesetzt. Gefördert wird das Stipendium vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

Mehr Informationen: <https://games-stipendium.de/>.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielerkultur.de sowie bei Instagram [@stiftung_digitale_spielerkultur](https://www.instagram.com/stiftung_digitale_spielerkultur), Bluesky [@games-stiftung.bsky.social](https://bluesky.app/@games-stiftung.bsky.social) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielerkultur>).

Über den game – Verband der deutschen Games-Branche

Wir sind der Verband der deutschen Games-Branche. Unsere Mitglieder bilden das gesamte Games-Ökosystem ab, von Entwicklungs-Studios und Publishern bis hin zu E-Sport-Veranstaltern, Bildungseinrichtungen oder Institutionen. Als Mitveranstalter der gamescom verantworten wir das weltgrößte Event für Computer- und Videospiele. Wir sind Gesellschafter der USK, der Stiftung Digitale Spielekultur, der esports player foundation, der game events und der Verwertungsgesellschaft VHG sowie Träger des Deutschen Computerspielpreises. Als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft beantworten wir alle Fragen etwa zur Marktentwicklung, Spielekultur und Medienkompetenz. Gemeinsam machen wir Deutschland zum Herzen der Games-Welt. Wir bereichern mit Games das Leben aller Menschen.

Pressekontakt

Benjamin Hillmann

Senior-Kommunikationsmanager

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Marburger Str. 2

10789 Berlin

Tel: 030 23 62 58 94 15

Gefördert von



Der Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de