

Der Regierende Bürgermeister von Berlin
Senatskanzlei -
I C 3

Berlin, den 15. Juli 2025
9026-2267

1780 B

An den

Vorsitzenden des Hauptausschusses

über die

Präsidentin des Abgeordnetenhauses von Berlin

über Senatskanzlei - G Sen -

Folgebericht zur Realisierung des House of Games einschließlich eines Zeit und Kostenplans

rote Nummern: 1780, 1780 A

Vorgang: 65. Sitzung des Hauptausschusses vom 4. September 2024

Ansätze:

**Kapitel 0300, Titel 68569 - Sonstige Zuschüsse für konsumtive Zwecke im Inland, Nr. 14
- Zuschuss House of Games**

abgelaufenes Haushaltsjahr:	2024	1.800.000 €
laufendes Haushaltsjahr:	2025	2.800.000 €
kommendes Haushaltsjahr (Entwurf):	2026	0 €
Ist des abgelaufenen Haushaltsjahres:	2024	1.800.000 €
Verfügungsbeschränkungen:	2025	0 €
Aktuelles Ist (Stand [17.07.2025])	2025	362.820 €
Gesamtausgaben:		4.600.000 €

Der Hauptausschuss hat in seiner oben bezeichneten Sitzung Folgendes beschlossen:

„Die Senatskanzlei wird gebeten, dem Hauptausschuss zum 31.03.2025 einen Folgebericht zur Realisierung des House of Games einschließlich eines Zeit- und Kostenplans aufzuliefern.“

In seiner 74. Sitzung vom 19. März 2025 hat der Hauptausschuss einem Antrag auf Fristverlängerung für den Folgebericht bis zum 31. Juli 2025 stattgegeben.

Beschlussvorschlag:

Der Hauptausschuss nimmt den Bericht zur Kenntnis.

Hierzu wird berichtet:

Ziele und Hintergrund des House of Games

Mit dem House of Games soll Berlin als führender Standort für die Games-Branche etabliert und die Konkurrenzfähigkeit sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene gestärkt werden. Das House of Games soll weit mehr als nur einen physischen Standort darstellen - es soll ein deutschlandweiter Leuchtturm für die Games-Branche werden, der die dynamische und kreative Branche der Spieleentwicklung sichtbar in das Stadtbild Berlins integriert. Durch seine sichtbare Einbindung in das Stadtbild schafft das House of Games einen Identifikationsort sowohl für die lokale Bevölkerung als auch für die Akteure der Branche.

Die gezielte Anziehung internationaler Firmen und Fachkräfte ist ein weiteres zentrales Ziel des House of Games. Durch eine attraktive Infrastruktur, flexible Arbeitsumgebungen und ein inspirierendes Umfeld soll das House of Games optimale Rahmenbedingungen bieten, die internationale Talente und Unternehmen anziehen und langfristig binden. Dies stärkt Berlins Position als globaler Standort für die Games-Industrie und fördert den interkulturellen Austausch.

Als Inkubator für Innovationen in der Spieleentwicklung sollen durch das House of Games gezielt Räume für kreative Experimente und technologische Weiterentwicklungen geschaffen werden. Durch die Bereitstellung moderner Infrastruktur, Förderprogramme und enger Zusammenarbeit mit Forschungseinrichtungen soll das House of Games die Entstehung neuer Spielkonzepte, Technologien und Geschäftsmodelle unterstützen.

Darüber hinaus soll das House of Games als führender Veranstaltungsort für Branchen-Events, Meetups und Workshops in Berlin etabliert werden. Diese regelmäßigen

Zusammenkünfte fördern den Wissens- und Erfahrungsaustausch innerhalb der Community, stärken das Netzwerk und schaffen eine lebendige Plattform für Kooperationen und Trends.

Eine besondere Stärke des House of Games soll in der Förderung der Vernetzung liegen. Durch die Verbindung von Akteuren über Branchengrenzen hinweg entstehen interdisziplinäre Kooperationen, die innovative Impulse setzen und die kreative Vielfalt erweitern.

Schließlich soll das House of Games eine starke Anziehungskraft für Investments generieren. Die gebündelte Expertise, die sichtbare Innovationskraft und die aktive Netzwerkpflege sollen die Sichtbarkeit der Berliner Games-Branche im nationalen und internationalen Kapitalmarkt erhöhen. Investoren sollen so das House of Games als zuverlässigen Standort mit hohem Wachstumspotenzial und Innovationskraft identifizieren.

Insgesamt soll das House of Games als zentraler Katalysator für die nachhaltige Entwicklung der Spielebranche in Berlin fungieren, der alle wesentlichen Aspekte von Sichtbarkeit, Talentgewinnung, Innovation, Vernetzung und Finanzierung adressiert und miteinander verknüpft.

Stand und Vorgehen

Einleitend wird auf den Sachstandsbericht vom 17. Juni 2024 (Rote Nummer 1780) verwiesen.

Seit Abschluss der Explorationsphase betreffend die Suche nach einer geeigneten Immobilie im Januar 2024 befindet sich das Projekt in der Umsetzungsphase, welche medianet berlinbrandenburg e.V. (medianet) im Auftrag der Senatskanzlei realisiert. Von den insgesamt 80 während der Explorationsphase evaluierten Immobilien wurden in einer Immobilien-tour mit ca. 30 teilnehmenden Unternehmen, darunter Games-Studios, Publisher und Institutionen mit Games-Bezug, sieben Gebäude vor Ort besichtigt. Diese sieben, plus eine weitere Immobilie, wurden mit einem anschließenden Immobilien-Evaluationsbogen auf eine finale Auswahl von drei Favoriten-Immobilien eingegrenzt.

Der im letzten Sachstandsbericht erwähnte Steuerungskreis, bestehend aus der Koordinationsstelle medianet, dem Ankermieter Ubisoft Deutschland und dem game-Verband, tagt weiterhin regelmäßig zu dem Vorhaben und Fortschritt des House of Games Berlin.

Nachdem die WISTA Management GmbH (WISTA) als zukünftige Betreiberin der Immobilie gewonnen worden ist, wurde auch sie in den House of Games-Steuerungskreis

aufgenommen. In der aktuell laufenden Umsetzungsphase ist die WISTA im Zusammenspiel mit dem Immobilien-Dienstleister CBRE, der von Ubisoft für die Planung ihrer Büroflächen beauftragt worden ist, außerdem für die Vertragsverhandlungen mit den Eigentümern sowie dem Ausbau der Immobilie verantwortlich. Innerhalb dieses Gremiums wird - über die tägliche Arbeit des Projektteams hinausgehend - zweiwöchentlich ein Jour fixe durchgeführt, um alle Beteiligten stets auf dem neusten Stand zu halten, konkrete Aufgaben zu verteilen sowie potenzielle Risiken zu identifizieren und vorausschauend anzugehen. Durch diese engmaschige Kommunikation wird garantiert, dass die Umsetzungsphase mit großer Sorgfalt und Weitsicht und der Einbindung aller wichtigen Parteien durchgeführt werden kann.

Mit dem Steuerungskreis wurden zudem in mehreren Workshops erste Grundsteine für die zukünftige Betriebsstruktur sowie die Werte und Services des House of Games ausgearbeitet. Ziel der Arbeit des Steuerungskreises ist es u.a., die langfristige finanzielle Stabilität des House of Games zu gewährleisten, was wiederum die Entwicklung einer umfassenden Strategie zur Beschaffung von Mitteln, einschließlich Zuschüssen, Sponsoring und ggf. weiteren Projektförderungen, erfordert.

Für die Phase des Betriebs des House of Games durch die WISTA soll der Steuerungskreis übergehen in einen Beirat des House of Games. Dieser Beirat soll als Vertretung der Mieter fungieren. Ziel ist es, den Unternehmen im House of Games durch den Beirat Mitspracherechte bei der Ausgestaltung des Betriebs zuzusichern und der WISTA als Betreiberfirma gleichzeitig den Zugang zu fachlicher Expertise zu ermöglichen. Das Beiratskonzept befindet sich derzeit in Erstellung und soll im dritten Quartal 2025 fertiggestellt werden.

Immobilienentscheidung

Für die Umsetzung des House of Games, wurde ein strukturierter Auswahlprozess etabliert, welcher darauf ausgerichtet war, eine Immobilie zu finden, die nicht nur den funktionalen Anforderungen gerecht wird, sondern auch eine Gemeinschaft fördert und die vielfältigen Bedürfnisse der interessierten Parteien berücksichtigt. Der Dienstleister CBRE hat dafür in Zusammenarbeit mit der WISTA und Ubisoft die Immobilienangebote nach einer Matrix, welche die Mietinteressierten für die Bewertung der Immobilien nutzen, geclustert und bewertet. Diese Bewertungsmatrix umfasste Faktoren, wie Skalierbarkeit der anzumietenden Flächen, Quadratmeterpreis, Lage und Erreichbarkeit, sowie Ausbau- und Sanierungszustand. Auf dieser Grundlage konnte der Steuerungskreis gemeinsam eine qualifizierte Entscheidung darüber treffen, mit welchen drei Vermietern in vertiefte Verhandlungen gegangen werden soll.

Die Entscheidung fiel auf die Immobilie LUX (Rotherstraße 8-11, Ehrenbergstraße 16a-17, 10245 Berlin). Der Standort wurde am 10.Juni.2025 öffentlich bekanntgegeben (Details siehe unten). Beim LUX sind alle nötigen Parameter - wie skalierbare Raumaufteilungsmöglichkeiten und zentrale Lage und insbesondere auch ein der Qualität des Gebäudes angemessener Quadratmeterpreis - gegeben. Zusätzlich kommt durch die Möglichkeit des Anbringens des House-of-Games-Schriftzuges am Turm eine gute Sichtbarkeit hinzu. Die Immobilie schnitt somit am besten unter den Vergleichsgebäuden ab.

Insgesamt konnte die LUX-Immobilie bei der Auswertung der über 80 evaluierten Gebäude mit großem Vorsprung überzeugen.

Zur Vertiefung folgt eine detaillierte Begründung für die Auswahl der Immobilie für das House of Games Berlin anhand der Auswahlkriterien:

Wie gut ist die Lage des Gebäudes?

Dem Steuerungskreis wie den Mietinteressierten war eine zentrale Lage (innerhalb des S-Bahn-Rings) wichtig. Das LUX ist direkt am U- und S-Bahnhof Warschauer Straße gelegen und erfüllt somit dieses Kriterium in Gänze.

Wie gut erreichbar ist die Location?

Die Location soll sowohl mit dem Auto als auch mit den öffentlichen Verkehrsmitteln gut erreichbar sein. In der direkten fußläufigen Nähe des LUX gibt es sowohl eine S-Bahn-, U-Bahn- als auch eine Tram-Station. Das Gebäude ist auch mit dem Auto gut zu erreichen.

Wie sichtbar ist die Marke des House of Games hier?

Zur initialen Vermietungsphase startet das House of Games Berlin mit knapp 11.000 m², was allen sechs Etagen des inneren Hofes entspricht. Durch diese initiale Aufteilung des Gebäudes kann das House of Games Berlin sehr gut als eine Einheit begriffen werden, die der Marke „House of Games Berlin“ dadurch starke Sichtbarkeit verleiht. Überdies besteht am LUX Tower (der nicht durch das House of Games angemietet ist) die Möglichkeit, an einer Seite des Turms einen Schriftzug mit dem zukünftigen Logo des House of Games anzubringen, der auch auf weite Entfernungen gut sichtbar sein wird.

Wie gut ist das House of Games in dieser Location erweiterbar?

Die gesamte zur Verfügung stehende Fläche beträgt insgesamt 24.000 m². Davon werden zunächst 11.000 m² angemietet, mit dem Ziel, die Anmietungsfläche mittelfristig auf bis zu insgesamt 15.000 m² zu erweitern.

Wie gut lassen sich gemeinschaftlich genutzte Flächen nutzen und aufteilen?

Das Gebäude befindet sich in einem sehr guten Grundzustand und ist sofort bereit für den Innenausbau. Ferner ist es möglich, flexible Raumaufteilungen vorzunehmen und Büros wie Gemeinschaftsflächen auf die Bedarfe der Mietinteressierten abzustimmen.

Gibt es interne und gemeinschaftlich nutzbare Event-Kapazitäten? Wie skalierbar sind diese?

Auch Flächen für Events werden im House of Games Berlin zur Verfügung stehen und können individuell an die Bedarfe der Branche geplant und zur Verfügung gestellt werden.

Gibt es Flächen, die separat verpachtet und genutzt werden, um Gastronomie oder Einzelhandel abzubilden?

Die Nutzung von solchen Flächen ist im Gebäude abbildbar und vorgesehen.

Mietinteressenten

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Berichts liegen 18 unterschriebene Letter of Intent (LOI) durch interessierte Mietparteien vor, was einer potenziellen Mietfläche von ca. 5.000m² entspricht. Die Großmieter Ubisoft und game planen die Anmietung zusätzlicher Flächen von ca. 2.900m². Die WISTA mietet die Gemeinschaftsflächen und den Co-Working-Bereich an, was ca. 5.000 m² entspricht. Mit einem Dutzend weiterer Parteien gibt es erste Gespräche.

Mit der o.g. Bekanntgabe des Standortes der finalen House of Games Berlin Immobilie ist mit einer hohen Dynamik im Kreis der Interessenten zu rechnen.

Markenaufbau: House of Games Berlin

Für den Aufbau der Marke rund um das House of Games Berlin hat medianet im Rahmen der Beauftragung durch die Senatskanzlei über eine beschränkte Ausschreibung ohne Teilnahmewettbewerb Jung von Matt NERD als Kommunikationsagentur ausgewählt. Der Dienstleister befasst sich seit dem 19.05.2025 mit der Ausarbeitung der Corporate Identity und der gesamten Markenbildung sowie der Programmierung der späteren Webseite. In der zweiten Jahreshälfte ist zudem eine zweite Ausschreibung geplant, über die eine Agentur gefunden werden soll, die für über die Erstellung von Bild- und Video-Inhalten, die Erstellung einer zielgruppenfokussierten Kommunikationsstrategie und verschiedener Social-Media-Aktivitäten verantwortlich zeichnen soll, um das Vorhaben öffentlich bekannt zu machen.

Innerhalb dieses angelaufenen Markenaufbauprozesses konnte sich der Steuerungskreis über konstruktive Diskussionsrunden bereits auf den Namen des Gebäudes bzw. Projektes und damit der gesamten Markenidentität einigen. Nach der Evaluation vieler alternativer Vorschläge und aufgrund der schon vorhandenen Sichtbarkeit und Markenbekanntheit des Vorhabens, entschied sich der Steuerungskreis beim Namen House of Games Berlin zu bleiben. Dieser umfasst - wie kein anderer der eingereichten Vorschläge - den Kern des Projekts, verdeutlicht prägnant den Zweck des Vorhabens und findet bei den Unterstützenden des Projekts einheitlich Anklang.

Veranstaltungen & Delegationsreisen

Bei internationalen Delegationsreisen sowie lokalen Veranstaltungen des medianet wurde und wird das House of Games Berlin, so möglich, prominent erwähnt und intensiv mit Interessierten besprochen. Die Politik und Verwaltung wurde stets sinnstiftend in die Formate eingebunden bzw. in Zusammenarbeit mit dem Auftraggeber, der Senatskanzlei, ausgestaltet. medianet hat es sich in der gesamten Laufzeit zur Aufgabe gemacht, das House of Games Berlin überall, wo möglich, einzubeziehen, schlagkräftig als Leuchtturm zu bewerben und neue Interessierte und Programmpartner auch auf interdisziplinärer Ebene für das Projekt zu gewinnen. Es wurden Kontakte zu internationalen Multiplikatoren aufgebaut, das Projekt potenziellen internationalen Mietern und Partnern vorgestellt und durch Vorträge sowie gezielte Outreach-Maßnahmen die Sichtbarkeit des Projekts über die Landesgrenzen hinaus erhöht. Seit dem letzten Bericht fanden die folgenden Events statt, bei dem das House of Games Berlin intensiv vorgestellt und beworben wurde:

- 08.05.24: medianet Matchmaking Brunch 2024
- 21.-23.08.24: gamescom 2024
- 12.09.24.: medianet GAMES Summer Reception 2024
- 28.10.-01.11.24: Delegationsreise nach Kanada
- 14.-15.11.24: Investment Summit 2024
- 21.11.24: Games meet Film 2024
- 07.03.25: Townhall-Meeting für Mietinteressierte
- 17.-21.03.25: Delegationsreise zur GDC 2025
- 15.05.25: medianet GAMES Matchmaking Brunch 2025
- 20.-23.05.25: Nordic Game Conference
- 17.06.25: Q&A Webinar für Mietinteressierte: Immobilie & Community Services im House of Games Berlin
- 18.-20.06.25: Markterkundungsdelegationsreise „Ökosystem-Aufbau, Innovation Hubs & Unternehmen der Creative Technologies in Frankreich

Darüberhinausgehend richtet medianet auch in diesem Jahr am 20. August 2025 im Auftrag der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie & Betriebe den Berlin-Brandenburg-Stand in der Business-Halle der gamescom in Köln aus. Vorgesehen ist hierfür derzeit sowohl eine öffentlichkeitswirksame Standeröffnung auf der Messe, ein eigener Empfang für das House of Games Berlin in einer externen Location sowie ein ständiger Meeting-Raum als Anlaufstelle für Fragen zum Projekt am Stand.

Die Kommunikation wird ab der zweiten Jahreshälfte 2025 weniger eventbezogen ablaufen, sondern sich vielmehr auf die Publizierung von Fortschritten im Projekt konzentrieren. Unter anderem werden folgende Themen kommunikativ begleitet:

- Unterzeichnung von Mietverträgen einzelner Mietinteressenten
- Dokumentation verschiedener Ausbaustufen
- Publizierung der Marke (Logo, CI, etc.)
- Verpflichtung einer Content-Agentur
- Webseiten-Veröffentlichung

Bekanntgabe Standort: House of Games Berlin, 10. Juni 2025

Der Standort der Immobilie wurde mit einer ersten öffentlichen Begehung am 10. Juni 2025, vom Regierenden Bürgermeister, Kai Wegner, gemeinsam mit der Senatorin für Wirtschaft, Energie und Betriebe, Franziska Giffey, in einem öffentlichen Event bekanntgegeben.

Mit rund 300 Teilnehmern aus Wirtschaft, Mietinteressenten, Politik, Presse und Unterstützern wurde der Meilenstein der Immobilien-Bekanntgabe feierlich begangen. In Begrüßungsworten des Regierenden Bürgermeisters, der Wirtschaftssenatorin sowie dem gesamten Steuerungskreis wurde die Bedeutung des House of Games für die herausragende Games-Metropole Berlin gewürdigt. Berlin möchte das Potential der Branche nicht nur nutzen, sondern mit dem House of Games nachhaltig verbunden mit europäischer und internationaler Strahlkraft ausbauen (weitere Informationen und Eindrücke der Veranstaltung: <https://www.medianet-bb.de/de/standortsuche-beendet-house-of-games-berlin-zieht-in-geschichtstraechtige-berliner-immobilie-lux/>).

Das erste House of Games Berlin - Hoffest, anlässlich der Bekanntgabe des Immobilienstandortes, traf in den Medien auf sehr großes Interesse. In der Zeit vom 10.06. bis 13.06. gab es zum "House of Games Berlin"-Hoffest 452 Berichterstattungen (307 Online-Medien, 97 Printmedien, 48 Social Media), wovon 127 auf eine dpa-Meldung zurückzuführen sind. Insgesamt wurde eine Gesamtreichweite von 138,7 Mio. Besuchen erzielt. Im Nachgang konnte erwartungsgemäß ein stark erhöhtes Anfrage-Aufkommen zu

Miet- und Partnerschaftsmöglichkeiten mit dem House of Games Berlin festgestellt werden. Zum Zeitpunkt dieser Berichterstattung befinden sich die Anfragen noch in Evaluation und Bearbeitung, unterstreichen jedoch bereits die hohe Bedeutung des Themas.

Erkenntnisse und Empfehlungen zur Umsetzung des House of Games Berlin

Im o.g. letzten Bericht wurden verschiedene Faktoren benannt, die gemäß Analyse innerhalb der Explorationsphase dem Projekterfolg zuträglich wären, sowie potentielle Risikofaktoren benannt. Während der laufenden Umsetzungsphase wurden diese Faktoren stets im Blick behalten, was im Folgenden erläutert wird.

Faktor Zeit:

Nach aktuellem Planungsstand werden erste Großmieter im Laufe des Jahres 2026 in die House of Games Berlin-Immobilie einziehen. Dies setzt voraus, dass sämtliche Baugenehmigungen vorliegen, Ausgestaltungen der Innenräume finalisiert sind und Lieferketten sowie Dienstleister und Personal entsprechend verfügbar sind.

Faktor Lage und Anbindung:

Zur Lage der Immobilie wurde im Vorfeld gewünscht, dass das Gebäude zentral und gut angebunden gelegen sein muss. Außerdem sei eine spätere Skalierbarkeit für potenzielles Wachstum sowie die unterschiedliche Nutzung der Räumlichkeiten (Büros, Co-Working, Event- und Community-Spaces etc.) wichtig. Alle Immobilien, die auf der Shortlist standen, insbesondere das LUX-Gebäude-Ensemble, das direkt neben der U- und S-Bahn-Station Warschauer Straße gelegen ist, sowie deren erstellte Raumkonzepte erfüllten diese Kriterien.

Faktor Unternehmensdiversität:

Eine vielfältige Zusammensetzung der Mieterschaft sei Grundvoraussetzung für die Einzigartigkeit, Anziehungs- und Strahlkraft des Projekts. Unter den 548 Mietinteressierten, die einen LOI unterschrieben haben, befinden sich Indie Studios und große Entwickler von klassischen PC- und Konsolen- sowie Mobile Games bis hin zu VR/AR/XR-Anwendungen, Verbände, Eventveranstalter, ein Medienhaus, sowie Akteure aus dem Bereich Serious Games und Gamification, die für Spill-Over-Effekte in andere Industrien sorgen. Des Weiteren sind verschiedene Hochschulen und Publisher unter den Interessierten, was für eine hohe Diversität unter den Unternehmen sorgt.

Faktor Mietpreis:

Durch den Aufbau von verschiedenen Gründerzentren hat die WISTA viele Erfahrungswerte mit ähnlichen Projekten. Bestandteile wie flexible Preismodelle, attraktive Kurzzeitmieten, skalierbare Platzmodelle vom Flex Desk bis hin zu größeren Büros und zusätzliche

Mehrwerte und Services aus Angeboten der WISTA befinden sich derzeit in der Ausarbeitung. Zudem bietet das House of Games Berlin durch die geplanten Community- und Event-Flächen einen einzigartigen, zum Teil im Mietpreis innbegriffenen Mehrwert.

Um eine möglichst große Diversität an Mietinteressierten im House of Games Berlin abbilden zu können, werden aktuell verschiedene Modelle entwickelt, die den Nutzen und Mehrwert eines Arbeitsplatzes im House of Games Berlin deutlich machen und erläutern, welche Leistungen inkludiert sind.

Faktor Betrieb:

Im letzten Bericht wurde das Single-Tenant-Modell als favorisiertes Modell hervorgehoben. Dieses Modell konnte nun Dank der WISTA als Betreiberin wie geplant auf den Weg gebracht werden. Da die WISTA zudem eine landeseigene Institution ist, die u.a. für die Wirtschaftsförderung Berlins zuständig ist, ist sie ein vertrauensvoller Partner sowohl für die Eigentümer als auch für die zukünftigen Mietenden in der Verhandlung guter Vertragskonditionen. Es ist als sehr positiv zu bewerten, dass die WISTA und der WISTA-Aufsichtsrat das Thema Games, welches im Land Berlin einen hohen Stellenwert genießt, ebenfalls als eine Zukunftsindustrie der Hauptstadtregion sieht und somit ein Schulterschluss mit der Politik stattfindet. Der Betrieb durch die WISTA – auch Verwalterin der Berliner Zukunftsorte und diverser Gründungs- und Innovationszentren, wie z.B. dem Wissenschaftsstandort St3am – garantiert die langfristige, und nachhaltige Integration in die Wirtschaftsplanung des Landes.

Ausblick

Der Einzug der ersten Mieter ist für die zweite Jahreshälfte 2026 vorgesehen und wird sukzessive erfolgen. Eine offizielle Eröffnung kann nach Fertigstellung und Abnahme der Gemeinschaftsflächen stattfinden, wobei der zeitliche Ablauf stark von Baugenehmigungen abhängt und derzeit noch nicht terminlich konkret benannt werden kann. Geplant ist die Eröffnung im Jahr 2026.

Zeit- und Kostenplan

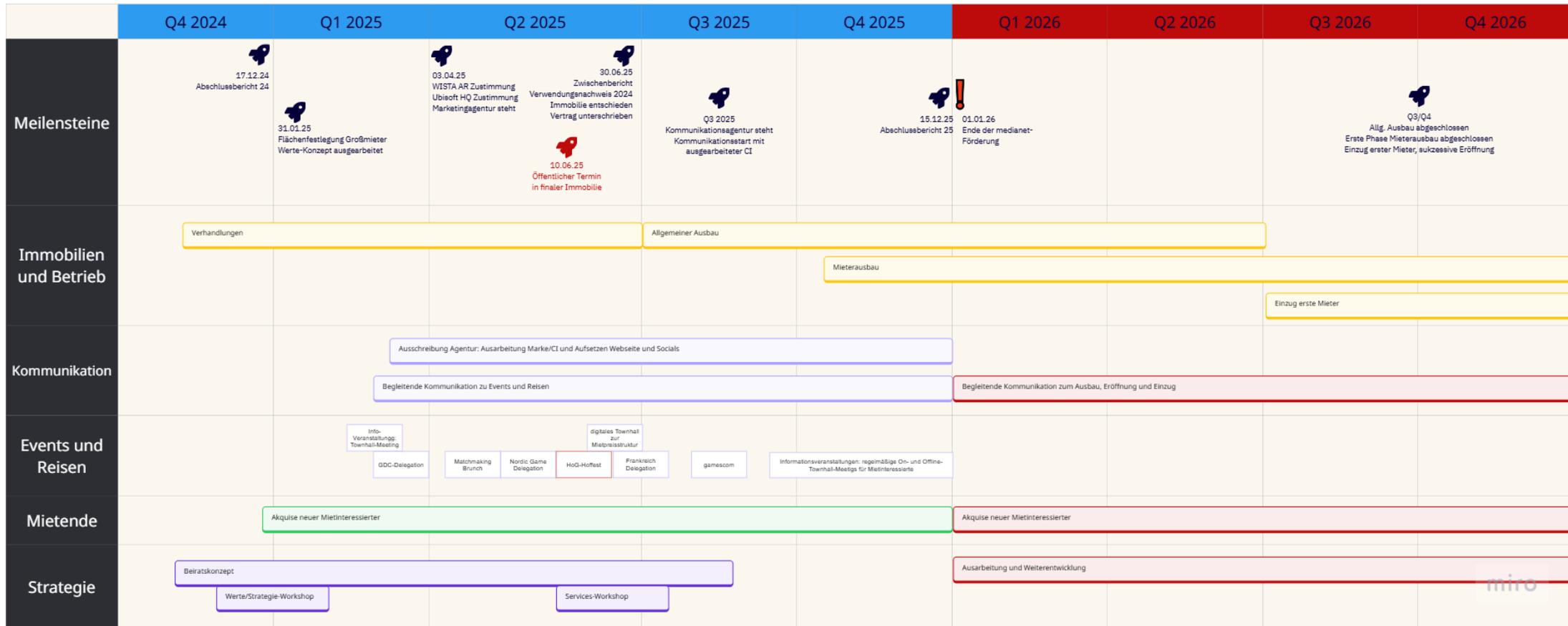
Die notwendige Verschiebung der Eröffnung ergibt sich durch die verlängerten Vertragsverhandlungen. Um gute Vertragskonditionen zu erwirken, die am Ende allen Mietparteien zugutekommen werden, erschien dies angemessen.

Zum derzeitigen Zeitpunkt ist der mit dem Bericht zum Abschluss der Explorationsphase eingereichte Finanzplan aktuell (siehe Anlage). Durch die Übernahme des Betriebs des House of Games Berlin durch die WISTA wird das zukünftige House of Games Berlin Teil eines großen Immobilien-Verwaltungs-Portfolios der WISTA, welche den Zeit- und Kostenplan fortschreiben wird.

Der Regierende Bürgermeister von Berlin
In Vertretung

Florian G r a f
Chef der Senatskanzlei

House of Games Projektzeitplan



Single-Tenant

Pos.		2026 total	2027 total	2028 total	2029 total	2030 total
	EINNAHMEN					
1.	Immobilienbasierte Einnahmen					
1.1	Umsätze Vermietung	398.775 €	3.315.150 €	4.050.525 €	4.686.525 €	4.885.275 €
1.2	Umsätze House of Games Lab	273.000 €	409.500 €	546.000 €	546.000 €	546.000 €
1.3	Umsätze Events	108.000 €	162.000 €	216.000 €	216.000 €	216.000 €
2.	Communitybasierte Einnahmen					
2.1	Umsätze Partnerschaften + Sponsoring	120.000 €	144.000 €	180.000 €	240.000 €	240.000 €
	Einnahmen gesamt	899.775 €	4.030.650 €	4.992.525 €	5.688.525 €	5.887.275 €
	AUSGABEN					
3.	Miete an Eigentümer					
3.1	Miete an Eigentümer aus Untervermietung	204.385 €	1.763.910 €	3.683.685 €	4.262.085 €	4.442.835 €
3.2	Miete an Eigentümer Betreibergesellschaft	114.000 €	308.960 €	514.000 €	514.000 €	514.000 €
4.	Ausgaben Betreibergesellschaft lfd. Betrieb					
4.1	Personalkosten (inkl. jährliche Anpassung 5%)	498.720 €	523.656 €	549.839 €	577.331 €	606.197 €
4.2	Nebenkosten (lfd. Kosten, Energie, Reinigung, Reisekosten, Marketing)	281.600 €	281.600 €	281.600 €	281.600 €	281.600 €
4.3	Einzahlung Rücklagen (ab 2027)		240.000 €	120.000 €	120.000 €	120.000 €
	Ausgaben gesamt	1.098.705 €	3.118.126 €	5.149.124 €	5.755.016 €	5.964.632 €
	Überschuss/Unterdeckung	-198.930 €	912.524 €	-156.599 €	-66.491 €	-77.357 €
	kumuliert	-198.930 €	713.594 €	556.995 €	490.504 €	413.147 €