



PERFIL DE MERCADO DE LA INDUSTRIA ALEMANA DE LOS VIDEOJUEGOS

2019

Consulado de la República
Argentina en Bonn
Robert-Koch-Str. 104, 53127
Bonn, Alemania
Te.: 0049 228 2496288
Fax: 0049 228 2496287
Mail: cbonn@mrecic.gov.ar



1. El consumo
2. Las empresas
3. Apoyo federal y el mapa de los videojuegos
4. Regulaciones
5. Asociaciones del sector
6. eSports
7. Gamescom 2018
8. Breve descripción de las principales empresas
9. Catálogo

Metodología

Este breve análisis sobre el mercado de videojuegos en Alemania se apoya principalmente en las siguientes fuentes:

1. Estudio de campo publicado en “Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland”¹ (5/12/2017) por el Prof. Dr. Oliver Castendyk² de la Hamburg Media School y el Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow³ del Instituto de Ciencias de la Información de la Universidad de Paderborn. Este estudio se apoya en un extenso trabajo de campo. Fue encargado por la Asociación Federal de Software Interactivos para la Diversión (BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V) y la Asociación Alemana de Videojuegos (Bundesverband der Computerspielindustrie-GAME). Contó con el apoyo del Encargado Federal de Cultura y Medios de Comunicación (BKM), el Senado de Berlín y el Ministerio de Hesse para la Economía, Energía, Tránsito y Desarrollo.

Ofrece nuevos datos que permiten una lectura minuciosa y estructural sin precedentes del sector.

2. Atento a que el estudio fue publicado en 2017, se emplearon fuentes adicionales para actualizar los datos. Para ello, la principal fuente que se utilizó fue el “Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018”⁴ de la “Verband der Deutschen Games-Branche” (Informe anual de la Asociación alemana de videojuegos).

¹ https://www.hamburgmediaschool.com/assets/documents/Forschung/Abschlussbericht_Games-Studie.pdf

² <https://www.hamburgmediaschool.com/koepfe/castendyk-oliver/>

³ [https://kw.uni-paderborn.de/institut-fuer-medienwissenschaften/personal-a-z/personen/?tx_upbperson_personsite\[personId\]=367](https://kw.uni-paderborn.de/institut-fuer-medienwissenschaften/personal-a-z/personen/?tx_upbperson_personsite[personId]=367)

⁴ <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2018/>
<https://www.game.de/wp-content/uploads/2017/02/Guide-to-the-German-Games-Industry-2018-Web.pdf>



1. El consumo

El mercado europeo integrado cuenta con 500 millones de consumidores. Alemania es su motor con 16% de estos usuarios que generan 21% del PBI. De una población de 83 millones, 34.3 millones juegan en algún tipo de plataforma. Newzoo informa que serían 44.3 millones de jugadores. Un 35% de la población total juega regularmente y otro 7% lo hace esporádicamente. 53% son hombres, 47% mujeres. Mientras que los hombres se inclinan por las consolas y las PCs, las mujeres emplean más a menudo los smartphones.

Tabla: Proporción de la población que juega al menos una vez por mes

	Móviles	Consolas	PC
Hombres	46%	29%	45%
Mujeres	49%	20%	33%

En cuanto a los equipos preferidos para la población en su conjunto, se observa que los smartphones como equipo de juego continúan con su avance.

Tabla: Usuarios por tipo de equipo (millones)

	Smartphone	PC	Consola	Tablet
2017	18.2	17.3	16	11.5
2016	17.3	17.4	15.8	11.5

Continúa avanzando el proceso de envejecimiento del jugador promedio. En particular, por el empuje que trae el segmento de 50+ años, el cual pasó del 21% al 28% en seis años, con un incremento de 3 millones de jugadores. Este grupo que totaliza los 9.5 millones de jugadores resulta de particular interés, atento a que no son nativos digitales.

Tabla: Usuarios regulares y esporádicos de videojuegos (millones – participación en el total)

	2013		2014		2015		2016		2017		2018	
Edad promedio	32		31		34.5		35		35.5		36.1	
50+	6.5	21%	7.3	21%	7.9	23%	8.4	25%	8.7	25%	9.5	28%
40-49	5.7	18%	6.2	18%	6.2	18%	5.9	17%	5.7	17%	5.5	17%
30-39	5	16%	5.5	16%	5.5	16%	5.5	16%	5.4	16%	5.5	16%
20-29	5.6	18%	5.8	17%	5.6	16%	5.5	16%	5.3	16%	5.3	15%
10-19	5.8	19%	6.2	18%	6.1	18%	6	17%	5.9	17%	5.8	17%
0-9	2.8	9%	3.4	10%	3.1	9%	3	9%	3.1	9%	2.7	8%
Millones	31.4		34.2		34.3		34.3		34.1		34.3	



Tabla: Precios de venta por juego por tipo de equipo (euros)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Consola	34.6	31.9	33.7	35	33.7	33.5	33.3	33.2	34	35.5	37	38.5
PC	18.3	18.7	19	18	17.5	18.2	18.1	18	17.8	17.7	17.5	17.4

Tabla: Los juegos más vendidos para PC y consolas en 2017 en Alemania

Posición	Título	Publisher
1	FIFA 18	EA
2	CALL OF DUTY: WWII	ACTIVISION BLIZZARD
3	GRAND THEFT AUTO V	ROCKSTAR GAMES
4	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	NINTENDO
5	MARIO KART 8 DELUXE	NINTENDO
6	ASSASSIN'S CREED: CREED ORIGINS	UBISOFT
7	SUPER MARIO ODYSSEE	NINTENDO
8	HORIZON ZERO DAWN	SONY CED
9	TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS	UBISOFT
10	RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD	CAPCOM
11	FIFA 17	EA
12	CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY	ACTIVISION BLIZZARD
13	NEED FOR SPEED PAYBACK	EA
14	STAR WARS BATTLEFRONT II	EA
15	DESTINY 2	ACTIVISION BLIZZARD
16	UNCHARTED: THE LOST LEGACY	SONY CED
17	DIE SIMS 4	EA
18	BATTLEFIELD 1	EA
19	MINECRAFT	MICROSOFT/SONY CED
20	MASS EFFECT: ANDROMEDA	EA

2. Las empresas alemanas

Los orígenes

Las empresas alemanas entran tarde al mercado internacional de videojuegos. Más allá de honrosas excepciones como Rainbow Arts (fundada en 1984), ninguna de ellas tuvo alcance internacional. Ello cambió significativamente a comienzos de los años 2000. La distribución digital de los contenidos permitió superar los canales tradicionales, permitiendo a países como Corea del Sur y Alemania entrar a un mercado dominado por las compañías de EEUU y Japón. En una segunda instancia, el desarrollo de la tarifa plana como modo de contratación del servicio de internet impulsó un aumento en la demanda de videojuegos que favoreció a



todo el sector. Ello sumó entre 4 y 6 millones de consumidores alemanes de videojuegos a comienzos de los 2000.

Este fenómeno fue impulsado, a su vez, por nuevas formas de financiamiento tendientes a atraer el capital de riesgo. Ello permitió a las proveedoras de juegos browser diversificar sus fuentes de financiación.

Finalmente, el desarrollo del free-to-play como modo de acceso a los contenidos resultó muy exitoso. Antes de este boom, las empresas rara vez contaban con más de 50 empleados. A partir de entonces, se expanden los planteles, incluso abriendo dependencias en el exterior. Por ejemplo, Big Point en su mayor auge empleó 600 trabajadores, alcanzando un valor de mercado de entre 600 y 650 millones de euros⁵. Por otro lado, en el desarrollo de lenguajes de programación para la generación de videojuegos, Alemania no ha cumplido, ni cumple un rol importante.

El sector hoy

El sector hoy está compuesto por 524 empresas: 368 empresas desarrollan, 38 publican, 118 desarrollan y publican. Generan 4.1 millones de euros y da ocupación a 28 mil empleados (Newzoo - 2018). Se destaca el crecimiento de las microtransacciones.

Tabla: Componentes del mercado alemán de videojuegos (millones de euros)

	2016	2017
Juguetes híbridos	28	20
Comisiones redes online (PS Plus, Xbox Live Gold, etc.)	114	179
Microtransacciones	659	844
Hardware	747	938
Software	1183	1198

Es un sector pensado para la participación en el mercado internacional. Las exportaciones generan 46% de los ingresos. Sin embargo, las empresas manifiestan encontrar dificultades para competir con países líderes en el sector como Canadá, el Reino Unido y Francia. El caso canadiense es particularmente elocuente: con la mitad de la población de Alemania, emplea el doble de trabajadores en el sector. Ello ha contribuido a que, aún en el marco de un sector que se expande año a año, los ingresos disminuyeron y por la tanto también la participación alemana en el mercado internacional.

⁵ La empresa vuelve a ser un testimonio de los riesgos y oportunidades que supone el cambio tecnológico. Atento a que sufrió la falta de capacidad para adaptarse a los aparatos móviles, tuvo que reducir su plantel.



Tabla: Participación de los desarrollos alemanes en el mercado internacional (millones de euros - participación)

	2014		2015		2016		2017	
Desarrollos internacionales	1.894		1.914		2.014		2.209	
Desarrollos alemanes	130	6.9%	124	6.5%	129	6.4%	119	5.4%

Tabla: Participación de las empresas alemanas en el mercado internacional desagregados por plataforma (millones de euros - participación)

	PC y consolas		Online/browser		Móviles	
Mercado internacional	1.183		529		497	
Desarrollos alemanes	11.5	0.97%	90	17%	18	3.7%

Las descargas se consolidan y aumentan su participación como canal de distribución de software: 40% de los videojuegos se descargan y representan casi un tercio de los ingresos (2017). Ello implica un crecimiento de 10% interanual. En el caso de los juegos de PC, la participación de las descargas asciende a 80%, también significando un aumento de 10% interanual.

Tabla: Participación de las descargas como canal de distribución

	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Cantidad (%)	16	20	32	33	39	42
Ingreso (%)	9	11	19	21	27	29

Tabla: Ingresos por tasas pagadas en juegos online/browser (millones de euros)

	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Ingresos	169	156	194	183	124	139	139	145	173

Aumento del mercado de bienes virtuales, contenidos adicionales y suscripciones. Los ingresos por suscripciones (ej. cuenta en WoW) y microtransacciones (personalización, material adicional) ascendieron a 1 mil millones euros en 2017. Si bien los ingresos por suscripciones se mantuvieron relativamente estables, los ingresos anuales por microtransacciones casi se duplicaron en el período 2014 – 2017. Por su parte, los ingresos por suscripciones obligatorias en Alemania como EA Access, PlayStation Plus y Xbox Live Gold significaron 3 millones de euros en 2017, un aumento 58% interanual.



Tabla: Ingresos por Microtransacciones y Suscripciones (millones de euros)

	2014		2015		2016		2017	
Microtransacciones	477	77%	562	79%	659	79%	844	84%
Suscripciones	139	23%	145	21%	173	21%	166	16%
Total	616		707		832		1010	

Las App continúan con su avance, de la mano de la expansión de los dispositivos móviles. Persisten los aumentos interanuales: 2015-2016 **+30%** y 2016-2017 **+21%**.

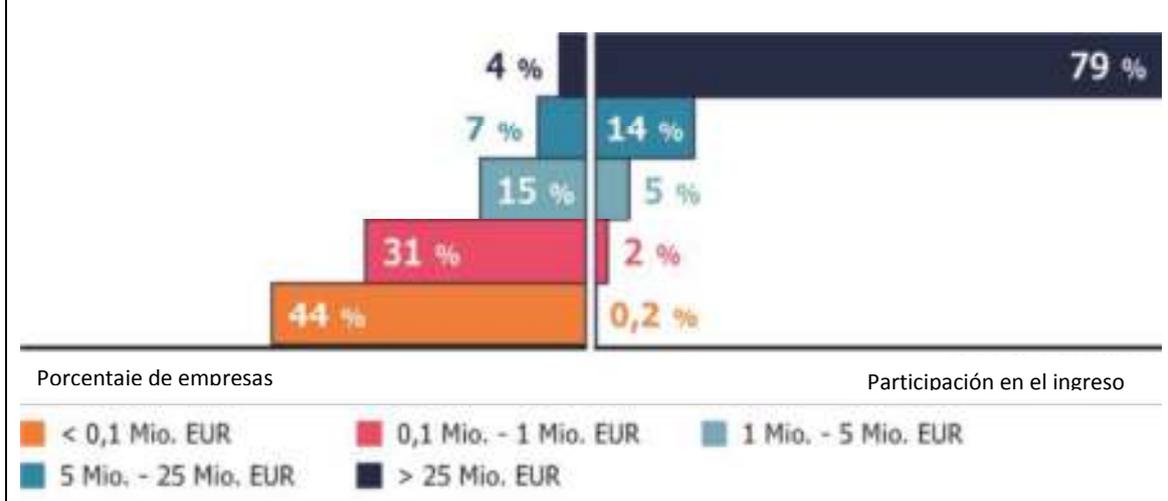
Tabla: Ingresos por Apps (millones de euros - participación)

	2015		2016		2017	
Compra de aplicación	20	6%	17	5%	16	3%
Compra bienes virtuales	295	94%	392	95%	481	97%
Total	315		409		497	

Concentración del mercado

El mercado se encuentra fuertemente concentrado. Casi 80% del ingreso es generado tan sólo el por el 4% de las empresas del sector.

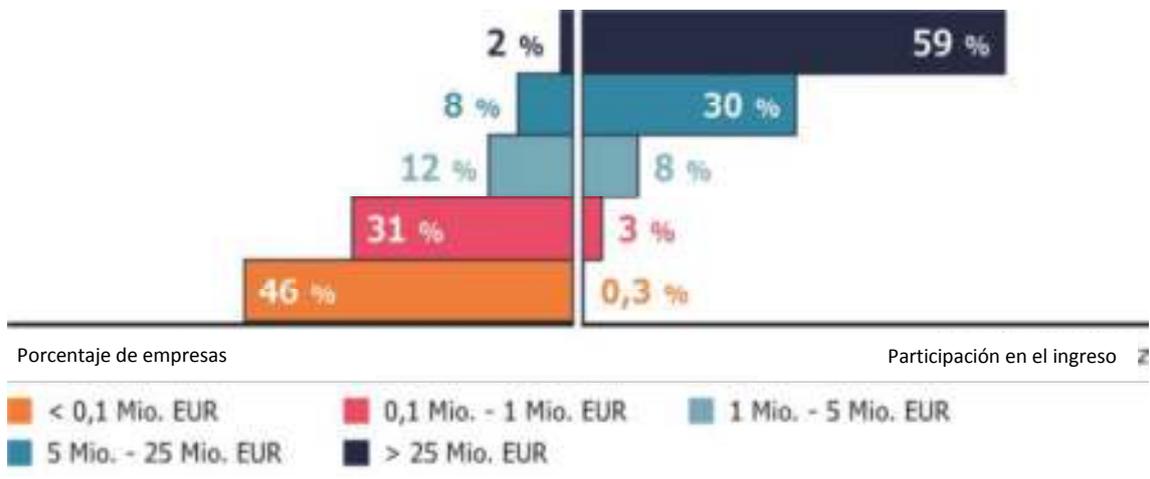
Gráfico: Estructura del mercado en la industria de los videojuegos en Alemania (2015)



La distribución se modifica cuando se analizan las empresas sin componentes internacionales. En tal caso, las empresas intermedias (segmentos 0.1-1, 1-5 y 5-25 millones de euros) pasan de representar 31% a 41% de los ingresos.



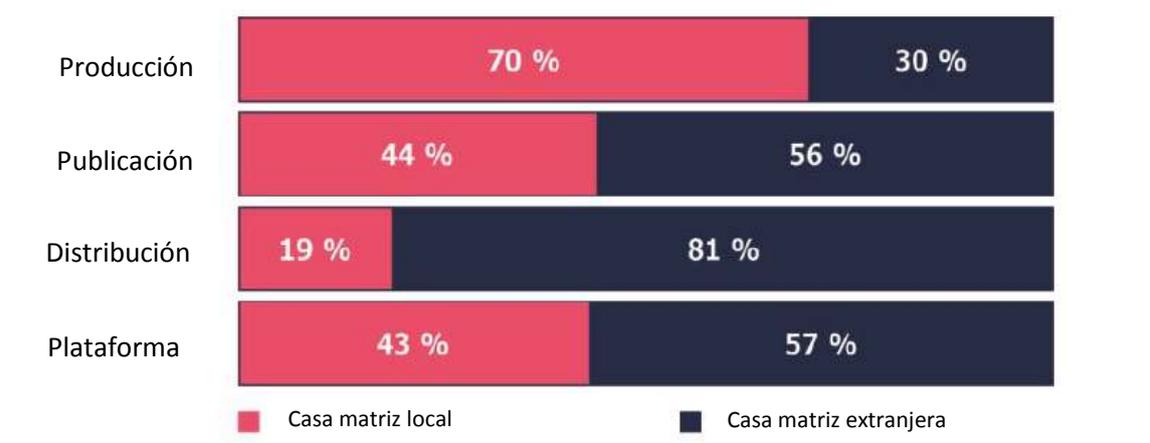
Gráfico: Estructura del mercado en la industria de los videojuegos en Alemania excluidos Holdings, proveedores externos y empresas con casas matrices extranjeras (2015)



Inversión extranjera y perfil exportador

Las empresas alemanas con una casa matriz en el extranjero generan 56% del ingreso. Claramente, sus operaciones en Alemania tienen un componente de distribución mayor que las empresas con casa matriz en Alemania, las cuales concentran sus ingresos en el desarrollo.

Gráfico: Fuentes de ingreso de la compañía según actividad





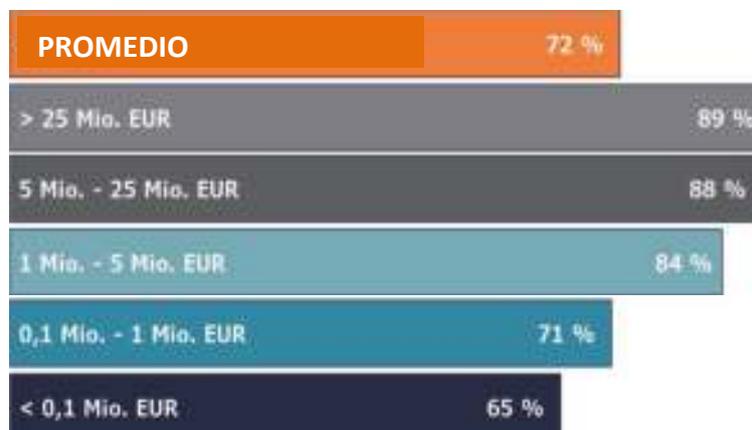
Se observa la tendencia a que cuanto mayor es la empresa, mayores son los ingresos desde el exterior. Ello se explicaría por la capacidad de contratar personal profesionalmente mejor capacitado y de lanzar campañas comunicacionales más expandidas.

Gráfico: Ingresos del mercado interno y del externo



En Alemania se observa el siguiente fenómeno: cuanto más pequeña es la empresa, menor es la proporción de sus ingresos que provienen de los videojuegos. Ello se explica porque proveen servicios digitales a otros medios. Las empresas de mayor tamaño pueden permitirse la especialización, antes que tener que diversificarse.

Gráfico: Participación de los juegos en los ingresos de las empresas según su ingreso total (2015)





Empleo

Tabla: Composición del empleo

	2015	2016	2017	2018
Mercado expandido (tiendas, educación, media)	18.505	18.454	17.319	17.041
Núcleo (desarrolladores y publicadores)	12.726	12.839	11.140	11.705
Total	31.231	31.293	28.459	28.746

Gráfico: Composición del empleo (2015)



Financiación

Gráfico: Fuentes de financiación



Una particularidad de los juegos free-to-play es su publicación como versión beta, con solo entre el 20 y 40% terminado. Se procura obtener una masa crítica que justifique mayores inversiones. El apoyo oficial se aborda en el apartado “Apoyo federal y el mapa de los videojuegos”.



Los mejores y más conocidos juegos desarrollados en Alemania

Año	Nombre	Desarrollador	Plataforma	Tipo
1990	Turrican	Rainbow Arts	PC	2D-Shooter
1991	Battle Isle	Blue Byte	PC	Estrategia
1992	Der Patrizier	Ascaron	PC	Simulación de comercio
1993	Die Siedler	Blue Byte	PC	Simulación de construcción
1994	Pizza Connection	Cybernetic Corporation	PC	Simulación de economía
1995	Biing!	Reline Software	PC	Simulación de hospital
1996	Schleichfahrt	Massive Development	PC	Simulación de submarinos
1997	Anstoss 2	Ascaron	PC	Manager fútbol
1998	Anno 1602	Sunflowers/Max Design	PC	Simulación de comercio
1999	Moorhuhn	Phenomenia	PC	Funshooter (minijuego)
2000	Technomage	Sunflowers/Max Design	PC/PS1	Juego de rol
2001	Gothic	Piranha Bytes/ dtp Entertainment	PC	Juego de rol
2002	Die Gilde	4Head Studios	PC	Simulación de economía
2003	Fußball manager 2002	Electronic Arts	PC	Manager fútbol
2003	Yager	Yager	PC/XBOX	Space-shooter
2004	Far Cry	Crytek	PC	First-person-shooter
2005	Ankh	Deck 13	PC	Aventura
2006	Spellforce 2	Phenomic	PC	Juego de rol
2007	Crysis	Crytek	PC	First person shooter
2008	Edna bricht aus	Daedalic	PC	Point and click adventure
2008	Das schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs – dtp Entertainment	PC	Juego de rol
2009	Risen	Piranha Bytes	PC	Juego de rol
2010	Two Worlds 2	Topware	PC	Juego de rol
2011	The Book of Unwritten tales: Die Vieh Chroniken	King Art	PC	Point and click adventure
2012	Deponia	Daedalic	PC	Point and click adventure
2012	Spec Ops: The Line	Yager	PC	Third person shooter
2012	Giana Sisters: Twisted Dreams	Black Forest games	PC	Jump'n'run
2013	Das schwarze Auge – Demonicon	Noumena	PC	Juego de rol
2014	Ryse: Son of Rome	Crytek	Xbox/PC	Third person action
2014	Lords of Fallen	Deck 13	PC/Consola	Juego de rol
2015	Anno 2205	Blue Byte	PC	Simulación de comercio
2016	Shadow Tactics: Blades of the Shogun	Mimimi	PC	Juego de táctica en tiempo real



3. Apoyo federal y el mapa de los videojuegos

Las instituciones de desarrollo económico subvencionan directamente a las empresas de video juegos con aproximadamente 500 mil euros anuales. El estado nacional no otorga este tipo de fondos, reteniendo esta facultad los Estados Federados. A nivel nacional, tan solo se otorga el “Deutsche Computerspielpreis” a un juego digital valioso en términos culturales y pedagógicos desarrollado 80% en Alemania. El premio es de 385 mil euros.

Se destaca que en algunos casos, las start ups obtienen fondos que no son previstos específicamente para ellas. Se calcula que para el año 2016, el monto promedio de cada suma otorgada a proyectos de videojuegos fue de 50 mil euros.

Tabla: Proyectos regionales específicos para videojuegos (2016)

Estado Federado	Apoyo regional a videojuegos (2016 – miles de euros)
Berlin-Brandenburgo (medienboard)	805
Renania del Norte – Westfalia (Film und Medienstiftung)	621
Baviera (FFF)	571
Baden-Württemberg (MFG)	487
Bremen-Baja Sajonia (nordmedia)	419
Sajonia, Sajonia-Anhalt, Turingia (MDM)	7



Estas siete instituciones de fomento del sector, se complementan con seis clusters: gamearea (Hesse), gamecity (Hamburgo), Games Bavaria (Baviera), games:net (Berlín/Brandenburgo), GameUp! (Renania-Palatinado), Medien Netzwerk (Renania del Norte-Westfalia y WERK1.Bayern (Baviera).

Tabla: Cantidad de empresas por Estado federado (2017)

Estado Federado	Cantidad de empresas
Berlín	138
Renania del Norte-Westfalia	127
Baviera	116
Hamburgo	87
Hesse	50
Baden-Württemberg	47
Baja Sajonia	25
Renania Palatinado	18
Schleswig-Holstein	13
Sajonia	12
Turingia	7
Bremen	5
Sajonia-Anhalt	5
Brandenburgo	4
Mecklenburgo-Pomerania occidental	2
Sarre	2

Se debe tener en cuenta que el número de empresas bávaras se ha duplicado en los últimos siete años, mientras que en el resto del país este número se ha estancado e incluso reducido.

Hesse es el Estado Federado que más ingresos genera en el sector. Es seguido por Hamburgo, Baviera, Renania del Norte-Westfalia y Berlín. Esta posición de liderazgo se explica por la presencia de grandes distribuidores internacionales como Nintendo of Europe y Sony. A su vez, suma a local Crytec. Ahora bien, si se toma en consideración sólo las empresas alemanas, Hamburgo toma la delantera.

Gráfico: Mapa de los ingresos en Alemania

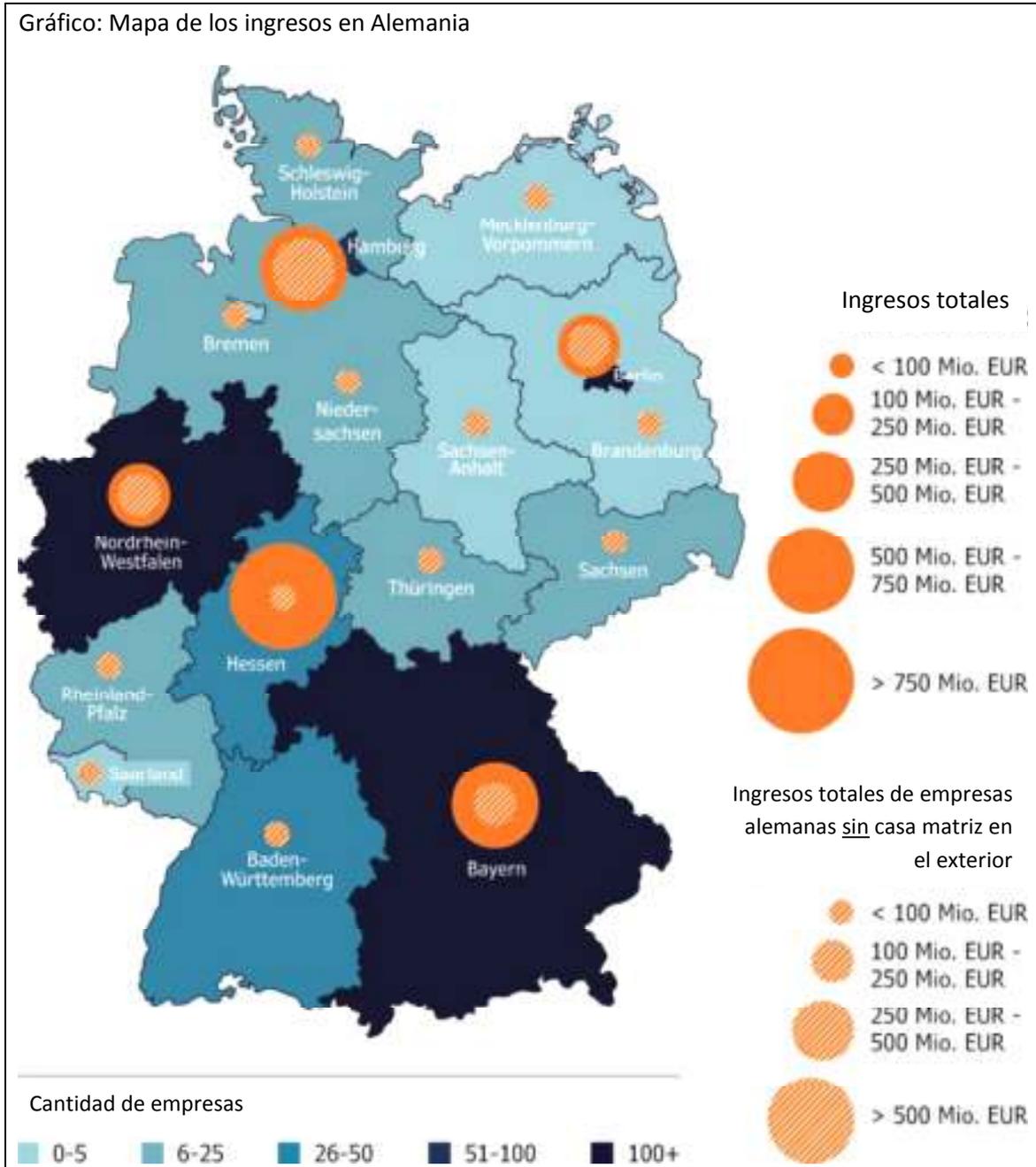
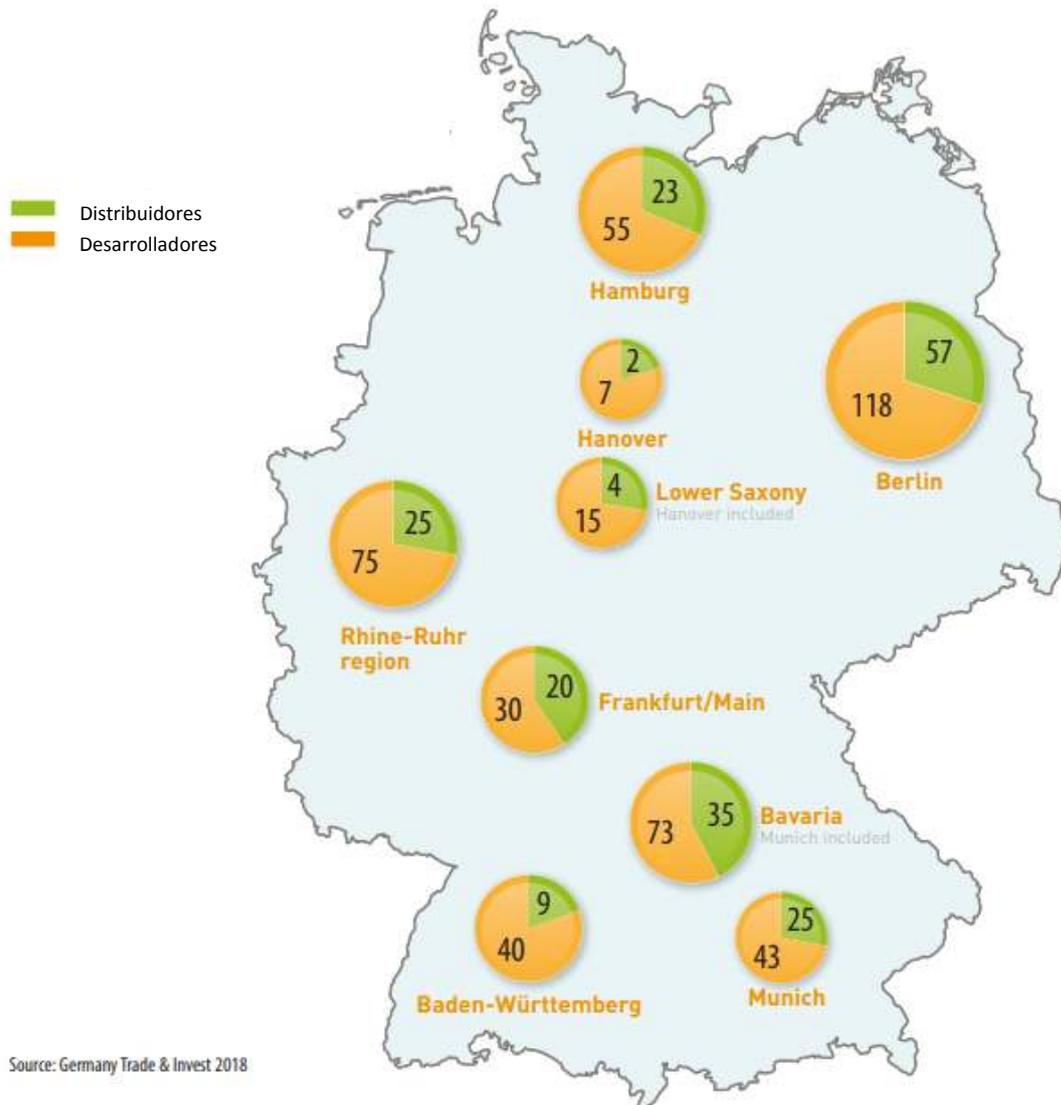


Gráfico: Distribución Desarrolladores y Publicadores en Alemania



4. Regulaciones

Un análisis minucioso de las regulaciones que aplican al comercio de videojuegos en Alemania excede el alcance de este documento. Se deben considerar aspectos de propiedad intelectual, impositivos, derechos del consumidor, protección de la juventud, protección de datos personales, entre otros. Se ponen a disposición las siguientes fuentes para profundizar en la temática:



Aspectos impositivos a considerar en comercio de software – Informe de la Cámara de Industria y Comercio de Stuttgart (disponible en alemán): https://www.stuttgart.ihk24.de/Fuer-Unternehmen/international/import_export/Export/Softwareverkaeufe_ins_Ausland/675178

Sitio de la European Games Developer Federation que hace un seguimiento de las nuevas regulaciones adoptadas a nivel de la Unión Europea y diversos Estados Miembro, incluida Alemania (disponible en inglés): <http://www.egdf.eu/eu-game-law/>

Categorización de productos para protección de menores (disponible en inglés): <https://usk.de/en/>

5. eSports

En noviembre de 2017 se fundó la eSports-Bundes Deutschland (ESBD). Asociación que representa los intereses de los eSports alemanes a nivel nacional e internacional⁶.

Según números de PWC⁷, el mercado mundial de eSports es de 557 millones de euros. Casi una décima parte corresponde al mercado alemán, con 51.2 millones de euros. Según pronósticos de PWC, para el año 2022, el mercado mundial se cuadruplicará, mientras que el mercado alemán más que se duplicará con un estimado de 129 millones de euros.

En Europa, Alemania es claramente el principal mercado, dejando atrás al Reino Unido (21 millones de euros, Francia (15 millones de euros) y España (5 millones de euros). Sin embargo, la escena mundial está dominada por los grandes jugadores que relegan a Alemania a la cuarta posición: EEUU (165 millones de euros), Corea del Sur (140 millones de euros) y China (105 millones de euros).

Los principales segmentos de la actividad que impulsarán el crecimiento son el sponsoring, los eventos en vivo y el merchandising.

El jugador mejor rankeado en el mundo es KuroKy, alemán, que lleva ganados USD 4,2 millones en premios⁸. Se especializa en Dota 2.

⁶ https://twitter.com/ESBD_Verband

⁷ <https://www.pwc.de/de/technologie-medien-und-telekommunikation/pwc-studentext-digital-trend-outlook-2018-esport.pdf>

⁸ <https://www.esportsearnings.com/players/3145-kuroky-kuro-takhasomi>



6. Gamescom 2018



El informe completo de la edición 2018⁹. Las empresas argentinas que participaron en el pabellón nacional:

Artik Games, Coldtower Studio, Error 404 Game Studios, Globant, Bacus Studios, NGD, Studios, Per Aspera, Renxo, Scubalight Games y Terra Localizations.

7. Asociaciones del Sector

Asociación Federal de Software Interactivos para la Diversión (BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V)

Representa los intereses de los comerciantes y fabricantes de software para juegos y diversión en Alemania. Agrupa al 75% de los actores de este sector en Alemania.

Mesa Directiva de BIU:

Dr. Olaf Coenen (Gerente)

Tel.: 0049 30 240 87 79 – 0; Fax: 0049 30 240 87 79 – 11; Web: www.biu-online.de

Asociación Alemana de Videojuegos (Bundesverband der Computerspielindustrie-GAME)

Schönhauser Allee 10-11

10119 Berlín

Tel: 0049 30 443 18668

Mail: info@game-bundesverband.de

Web: ww.game-bundesverband.de

⁹ <https://www.gamescom.global/the-fair/gamescom/gamescom-report/gamescom-report.php>



8. Breve descripción de las principales empresas del sector

BLUE BYTE

Ubicación: Düsseldorf, Mainz, Berlin

Año de fundación: 1988

Empleados: +300

Es conocida por juegos como "Battle Isle" y, sobre todo, "The Settlers". En 2001, Ubisoft compró el estudio y, a partir de entonces, el equipo de Düsseldorf trabajó principalmente en otros juegos de "Settler" hasta que Ubisoft adquirió el desarrollador con sede en Mainz "Related Designs" en 2014, convirtiéndolo en el segundo BlueEstudio Byte. Desde entonces, la serie "Anno" ha formado parte de la cartera. El equipo también ha trabajado en la implementación en PC de los éxitos de taquilla de Ubisoft como "For Honor".

CRYTEK

Ubicación: Frankfurt AM, Kiev

Año de fundación: 1999

Empleados: +500

Dejó su marca en el mercado internacional desde el principio de los 2000 con obras maestras visuales como "Far Cry" y más tarde la serie "Crysis". Al mismo tiempo desarrolló CryENGINE, un motor de juego competitivo que hoy en día es utilizado por Amazon para su motor Lumberyard o hasta hace poco por Cloud Imperium Games para "Star Citizen". Crytek es ahora uno de los pocos pioneros en ofrecer calidad AAA para el nuevo medio VR, con títulos recientes como "The Climb" y "Robinson: The Journey". El estudio también está trabajando en el juego multiplayer shooter "Hunt: Showdown".

BLACK FOREST GAMES

Ubicación: Offenburg

Año de fundación: 2012

Empleados: +60

Se fundó gracias a que pudo reclutar la mayor parte del equipo de la antigua Spellbound Entertainment. Antes de formar parte de THQ Nordic, en agosto de 2017, BLACK FOREST



GAMES publicaba sus propios títulos y estaba en camino de convertirse en un estudio independiente de primera clase. Su mayor éxito fue "Giana Sisters: Twisted Dreams", que fue financiado a través de una campaña Kickstarter. "Twisted Dreams" fue el sucesor del clásico C64 "The Great Giana Sisters".

DAEDALIC ENTERTAINMENT

Ubicación: Hamburgo, Düsseldorf

Año de fundación: 2001

Empleados: +80

Daedalic Entertainment es conocido por sus juegos de aventura. Es una empresa que desarrolla y publica. Los juegos "Whispered World", la serie "Deponia" o la implementación de la novela de Ken Follett "Los Pilares de la Tierra" son sólo algunos ejemplos. Daedalic es también editora de títulos como "Divinity: Pecado original", "Valhalla Hills" o "Bounty Train". En 2016, Daedalic lanzó dos juegos que recibieron el premio "The long Journey Home" y "Shadow Tactics: Blades of the Shogun".

DECK13

Ubicación: Frankfurt AM, Hamburgo

Año de fundación: 2001

Empleados: +60

Con más de 20 proyectos terminados desde su inicio, Deck13 es uno de los desarrolladores más exitosos de Alemania, y recientemente fue reconocido por el juego de rol "Lords of the Fallen". Los fanáticos lo comparan con "Dark Souls". En 2016, el equipo publicó la cuasisecuela "The Surge". También, desde 2014, Deck13 apoya a los estudios indie como publicador bajo su sello Deck13 Games. El equipo supervisa áreas como producción, localización, control de calidad, marketing y relaciones públicas. Ya han publicado más de 10 juegos con este método.

DEEPSILVER FISHLABS

Ubicación: Hamburgo

Año de fundación: 2004

Empleados: +80



Es parte del Koch Media Group desde diciembre de 2013. Se destacó por el juego “Galaxy on Fire”. Se especializa en juegos móviles, publicando no solo marcas propias, sino también desarrollando apps para Volkswagen, Barclaycard y Coca-Cola. El equipo publica proyectos indie de alta calidad para iOS y Android. Ha generado más de 120 millones de instalaciones cross-platform.

EXIT GAMES

Ubicación: Hamburgo

Año de fundación: 2003

Empleados: +20

Desarrolló el Photon Engine, el cual facilita la implementación de features en multijugador. El SDK se encuentra disponible para programas como Unity y Unreal Engine, pero también para Cocos2d, Marmalade o Scirra/Construct2. Más de 255 mil desarrolladores en el mundo usan Photon para sus proyectos, desde Bandai Namco, Codemasters, DeepSilver Fishlabs hasta Gamevil.

GAMFORGE

Ubicación: Karlsruhe

Año de fundación: 2003

Empleados: +300

En 2002, el juego de browser de Alexander Rösner “OGame” puso los cimientos para la fundación de una de las empresas más exitosas de los juegos free2play online. Un año después, fundó GAMEFORGE con su socio Klaas Kersting. En 2006, trajeron a Alemania el MMO más popular de Europa “Metin2”. Más de 450 millones de jugadores registrados, más de 20 juegos, provistos por GAMEFORGE en más de 75 países.

GAMIGO

Ubicación: Hamburgo, Berlín, Münster, Darmstadt, Chicago, Seúl

Año de fundación: 2000

Empleados: 300



Surgió como una revista online para juegos de PC. Hoy ofrece juegos free2play online y juegos móviles, con casi 100 millones de usuarios registrados. El portfolio incluye títulos como “Echo of Soul”, “Last Chaos” o “Dragon’s Prophet”, 20 multijugadores y 500 juegos casuales. En 2016, se especializó en juegos online. Complementariamente, ofrece infraestructura IT que puede ser usada por desarrolladores y publicadores para hostear sus juegos.

INNOGAMES

Ubicación: Hamburgo, Düsseldorf

Año de fundación: 2007

Empleados: 400

Las bases de esta empresas se sentaron en 2003 cuando los hermanos Eike y Hendrik Klindworth desarrollaron el juego online “Tribal Wars”, junto a Michael Zillmer. “Tribal Wars” cuenta hoy con 60 millones de usuarios registrados. Actualmente, la empresa se especializa en juegos online y móviles con 200 millones de usuarios en todo el mundo. Cuenta con siete juegos.

KALYPSO

Ubicación: Worms, Güterloh, Múnich

Año de fundación: 2006

Empleados: +100

Es uno de los pocos publicadores alemanes. Además de proyectos de desarrolladores externos como “Vikings: Wolfs of Midgard”, Kalypso administra otros dos estudios: Gaming Minds (Gütersloh) y Realmforge Studios (Múnich). A su vez, tienen un departamento para juegos móviles en Hamburgo y oficinas en el Reino Unido y EEUU. Son conocidos por títulos como “Tropico” y el reboot de Dungeon Keeper “Dungeons”. Su foco son los juegos de estrategia para PC y consolas.

LIMBIC ENTERTAINMENT

Ubicación: Langen

Año de fundación: 2002

Empleados: 50



Fundada por tres ex empleados de Sunflowers, compañía en la que trabajaron en títulos como “Anno 1602”, “Anno 1503” y “TechnoMage”. Originalmente se especializaron en juegos educativos como “Mein Pferdehof”, juego de simulación de cuida de caballos. Se vendieron más de 800 mil unidades para PC y GameBoy Advance. Luego, trabajaron en la serie de estrategia “Might & Magic” de Ubisoft. Actualmente, trabajan en la sexta edición de “Tropico” para KALYPSO.

TEAMSPEAK

Ubicación: Krün

Año de fundación: 1999

Empleados: ---

Servicio de comunicaciones online para juegos multiplayer.

MIMIMI PRODUCTIONS

Ubicación: Múnich

Año de fundación: 2011

Empleados: 20

Su primer título “DaWindci” ganó el Apple Design award en 2012. Su siguiente título “The Last Tinker” ganó un total de 15 premios. En 2016, publicaron el juego de estrategia “Shadow tactics” para PC y en 2017 para consola. Realizan trabajos fuera del ámbito, como ser libros interactivos para niños, por ejemplo “Trip to Panama”.

TRAVIAN GAMES

Ubicación: Múnich

Año de fundación: 2005

Empleados: +150

Se especializan en juegos browser online de estrategia y construcción. Sus títulos más conocidos son “Travian” y “goalunited”. Coopera con Artcraft para publicar “Crowfall” y con



Portalarium para publicar el último juego de Richard Garriot “Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues”. Ambos juegos son mmorpgs para PC.

TIVOLA

Ubicación: Hamburgo

Año de fundación: 1995

Empleados: +10

Desarrolla Apps educativas para niños de jardín, pre escolar y escuelas. Se especializan en simulaciones de animales. Trabajaron con diversas marcas como “Snoopy”, “TKKG”, “Käpt’n Blaubär”, “Vicky the Viking” y “Maya the Bee” y son líderes en el mercado con títulos como “Lernerfolg Grundschule”. Además, han entrado al segmento de la realidad virtual.

WOOGA

Ubicación: Berlín

Año de fundación: 2009

Empleados: 250

Se especializa en juegos móviles free2play y ha publicado hits como “Jelly Splash” (más de 50 millones de usuarios), la serie “Bubble Island” (más de 90 millones) y “Diamond Dash” (más de 200 millones). Trabajaron en proyectos de alto perfil como “Futurama”. Programan tanto a iOS como a Android.

YAGER

Ubicación: Berlín

Año de fundación: 1999

Empleados: +120

Son conocidos por el juego “Spec Ops: The Line”. Mientras tanto, desarrolló “Dead Island 2” y ahora se enfoca en “Dreadnought”. La compañía se concentra en juegos AAA para PC y consolas.



9. Catálogos

Empresas desarrolladoras

Empresa – Ciudad - Website

3d-io Wiesbaden www.3d-io.com

5d lab Freiburg www.5dlab.com

Adrastea Nürnberg www.adrastea.com

Aesir Interactive München www.aesir-interactive.com

Ahoiii Entertainment Köln www.ahoiii.com

Animation Arts Creative Naumburg (Saale) www.animationarts.de

AntMe! Grafrath www.antme.net

Bad Monkee Hamburg www.badmonkee.de

B-Alive Ummendorf www.b-alive.de

Beardshaker Games Hamburg www.beardshaker.com

BIGITEC Bonn www.bigitec.com

BIGPOINT Hamburg www.bigpoint.com

b-interaktive Schwerte www.binteraktive.com

Bit Barons c/o Wailua Games Starnberg www.bitbarons.com

Black Forest Games Offenburg www.bfgames.biz

Black Pants Studio Berlin www.blackpants.de

Blue Byte Düsseldorf www.bluebyte.com

Blue Byte Mainz Mainz www.bluebyte.com

Bongfish Graz www.bongfish.com

Bootsmann Games Berlin www.bootsmann-games.de

Brainseed Factory Bonn www.brainseed-factory.com

Bright Future Köln www.brightfuture.de

Brightside Games Berlin www.brightside-games.com

Broken Rules Interactive Media Wien www.brokenrul.es

Bronx Studios Entertainment Düsseldorf www.bronxstudios.com

BSS web consulting Essen www.bss-consulting.de

Bumblebee Wiehl Merkausen www.bumblebee-games.com

Buntware Games Freiburg www.buntware.com

ByteRockers Berlin www.byterockers.de

Bytro Labs Hamburg www.bytro.com

Caipirinha Games Altenholz www.caipirinhagames.de

Chasing Carrots Stuttgart www.chasing-carrots.com

Chimera Entertainment München www.chimera-entertainment.com

CipSoft Regensburg www.cipsoft.com

Cliffhanger Productions Wien www.cliffhanger-productions.com

ClockStone Studio Innsbruck www.clockstone.com

Cooee Kaiserslautern www.clubcooee.com

Crafty Studios Pötsching www.craftystudios.com

Crazy Bunch Hamburg www.crazybunch.biz

creatale Ludwigsburg www.creatale.de



CreaTeam Software Flensburg
www.createam.de

Crenetic Mülheim an der Ruhr www.crenetic-publishing.de

Crytek Frankfurt am Main www.crytek.com

Cyber Arena Entertainment Group München
www.c-arena.com

Daedalic Entertainment Hamburg
www.daedalic.de

Decane Quickborn www.decane.net

Deck13 Interactive Frankfurt am Main
www.deck13.de

Deep Silver Fishlabs Hamburg
www.dsfishlabs.com

Destrax Entertainment Bielefeld
www.destrax.de

Digitalmindsoft Ulm www.digitalmindsoft.eu

Doublesmith St. Pölten www.doublesmith.com

Dutyfarm Berlin www.dutyfarm.com

East Forge Entertainment Leipzig
www.eastforge.com

eelusion Berlin www.eelusion.com

Egosoft Würselen www.egosoft.com

Elements of Art Mönchengladbach www.eoa.de

Enter-Brain-Ment Berlin www.enter-brain-ment.com

Envision Entertainment Ingelheim
www.envision-entertainment.de

eos interactive Berlin www.eosinteractive.de

exDream Hannover www.exdream.com

exozet Berlin www.exozet.com

Experimental Game Berlin www.gamebook.io

extra toxic Frankfurt am Main
www.extratoxic.com

eyefactive Wedel www.eyefactive.com

Fairytale Distillery München www.fairytale-distillery.com

FAKT Software Leipzig www.fakt-software.de

Fankhi Tutzing www.fankhi.de

Far Away Illustration & Design Gelnhausen
www.faraway-illustration.com

FDG Entertainment München www.fdg-entertainment.com

flaregames Karlsruhe www.flaregames.com

Fluffy Fairy Games Karlsruhe
www.fluffyfairygames.com

Flying Sheep Studios Köln www.flying-sheep.com

Fried Bytes Saarbrücken www.friedbytes.de

Funatics Software Schermbeck
www.funatics.de

funworld – S&T Lenzing www.funworld.com

GameArt Studio Berlin www.GameArtStudio.de

GameDuell Berlin www.gameduell.de

Gameforge Karlsruhe www.gameforge.com

Gaming Minds Studios Gütersloh
www.gamingmindsstudios.com

Gbanga Zürich www.gbanga.com

Gentle Troll Entertainment Würzburg
www.gentletroll.com

Gentlymad Studios Wiesbaden
www.gentlymad.org

German Railroads Wedel www.german-railroads.de

GIANTS Software Zürich-Schlieren www.giants-software.com



Goal Games Celle www.goal-games.de	Limbic Entertainment Langen www.limbic-entertainment.de
Goodgame Studios Hamburg www.goodgamestudios.com	Linkops Münster www.linkops.com
Greentube Internet Entertainment Solutions Wien www.greentube.com	Looterkings Köln www.looterkings.de
Grimbart Tales Kaiserslautern www.grimbart-tales.com	Lost The Game Studios Hamburg www.lostthegame.de
Hammer Labs Tönisvorst www.hammer-labs.com	Mad About Pandas Berlin www.madaboutpandas.de
HandyGames Giebelstadt www.handy-games.com	MADE Stuttgart www.made-apps.com
Happy Tuesday Berlin www.happy-tuesday.com	MaDe Games GbR Neetix – Reichl Nettetal www.madegames.com
id Software Frankfurt www.idsoftware.de	Maschinen-Mensch Berlin www.maschinen-mensch.com
iLogos Europe Hamburg www.ilogos.biz	McPeppergames Münnerstadt www.mcpeppergames.com
Independent Arts Software Hamm www.independent-arts-software.de	Media Seasons Leipzig www.mediaseasons.com
InnoGames Hamburg www.innogames.de	MegaDev München www.megadev.info
Instance Four Bochum www.instancefour.com	Megagon Industries Berlin www.megagonindustries.com
Island Games Hannover www.islandgames.de	Mex IT Dortmund www.mex-solutions.com
it Matters Games Berlin www.itmattersgames.com	Mimimi Productions München www.mimimi.games
Jo-Mei Berlin www.jo-mei.com	mobivention Köln www.mobivention.com
Kaasa health Düsseldorf www.kaasahealth.com	Monokel Cologne www.monokel.de
keen games Frankfurt am Main www.keengames.com	Moonbyte Games Neustadt/Weinstraße www.moonbytegames.com
King Art Bremen www.kingart-games.de	Mooneye Studios Hamburg www.mooneyestudios.com
KORION Simulation Ludwigsburg www.korion.de	NeoBird Nürnberg www.neobird.de
kr3m. media Karlsruhe www.kr3m.com	Neopoly Bochum www.neopoly.de
Kritzelkratz 3000 Würzburg www.kritzelkratz.de	netmin games Mainz www.netmin.de
kunst-stoff Berlin www.kunst-stoff.de	northworks Hamburg www.northworks.de
Lemonbomb Entertainment Düsseldorf www.lemonbomb.de	Nurogames Köln www.nurogames.com



OFM – OnlineFussballManager Köln
www.onlinefussballmanager.de

Osmotic Studios Hamburg www.osmotic-studios.de

Outline Development Siegen www.outline-development.de

Pappuga Nürnberg www.pappuga.com

Phantom 8 Studio Berlin
www.phantom8.studio

Phobetor Nürnberg www.phobetor.de

Piranha Bytes Essen www.pluto13.de

pixeltamer.net Berlin www.pixeltamer.net

Playata Nürnberg www.playata.com

playzo Darmstadt www.playzo.biz

Plazz Erfurt www.plazz.ag

Ploonymoon Studios Kissing
www.ploonymoon.com

Pop Rocket Labs Hamburg www.poprocket.com

Procontis Dieburg www.procontis.de

Promotion Software – Studio Berlin Berlin
www.promotion-software.de

Promotion Software – Studio Tübingen
Tübingen www.promotion-software.de

Quantumfrog Oldenburg www.quantumfrog.de

Rat King Entertainment Halle www.ratking.de

Ravensburger Digital München
www.ravensburger.us

Reality Solutions Stuttgart
www.realitysolutions.de

Reality Twist München www.reality-twist.com

Realmforge Studios München
www.realmforgestudios.com

REDOX Game Labs Salzburg www.redox-labs.com

remote control productions München www.r-control.de

RetroBrain Hamburg www.memore.de

Riot Games Berlin www.riotgames.com

RockAByte Köln www.rockabyte.com

ROCKFISH Games Hamburg
www.rockfishgames.com

Rubin-Games Studios Bochum www.rubin-games.de

Sandbox Interactive Berlin www.sandbox-interactive.com

Scorpius Forge Ulm www.scorpius-forge.de

Secret Item Games Lünen www.secret-item-games.com

Serious Games Solutions Berlin www.serious-games-solutions.de

Sharkbomb Studios Karlsruhe
www.sharkbombs.com

SilentFuture Wuppertal www.silentfuture.de

Silver Seed Games Magdeburg
www.silverseedgames.com

Six Foot Europe Berlin www.6ft.com

Snapjaw Games Pulheim
www.snapjawgames.com

SOLID WHITE design digital media Stuttgart
www.solidwhite.de

Solimedia Productions Erfurt
www.facebook.com/solimedia.de/

Sparrow Games Berlin www.sparrowgames.de

Springwald Software Bochum
www.springwald.de

Sproing Interactive Media Wien
www.sproing.com



stillalive studios Innsbruck www.stillalive-studios.com

Stratosphere Games Berlin www.stratosphere-games.com

Studio Fizbin Ludwigsburg www.studio-fizbin.de

Sunlight Games Köln www.sunlight-games.com

symlCrowd Stolberg www.symlcrowd.de

Team Vienna Games Leonding
www.teamvienna.at

TG Nord Hannover www.tg-nord.com

the Good Evil Köln www.thegoodevil.com

Thera Bytes München www.therabytes.de

Thoughtfish Berlin www.thoughtfish.de

THREAKS Hamburg www.threaks.com

Tiny Roar Hamburg www.tinyroar.de

Travian Games München
www.traviangames.com

Ubisoft/Blue Byte Düsseldorf
www.bluebyte.com

unikat media Schwerin www.unikatmedia.de

upjers Bamberg www.upjers.com

V-Play Wien www.v-play.net

Wolpertinger Games München
www.wolpertingergames.com

wooga Berlin www.wooga.com

Xendex Wien www.xendex.com

XYRALITY Hamburg www.xyrality.com

YAGER Development Berlin www.yager.de

YEPS! Köln www.yeps.de

zeitland media & games Ludwigsburg
www.zeitland.com

Z-Software Dortmund www.z-software.net

Publicadoras/Distribuidoras

505 Games Burglengenfeld
www.505games.com

Activision Blizzard Deutschland Ismaning
www.activision.com

ad2games Berlin www.ad2games.com

Aeria Games Europe Berlin
www.aeriagames.com

Aerosoft Büren www.aerosoft.de

ak tronic Software & Services Saerbeck
www.aktronic.de

Application Systems Heidelberg Heidelberg
www.application-systems.de

AppLift Berlin www.applift.com

ASSEMBLE Entertainment Wiesbaden
www.assemble-entertainment.com

astragon Software Mönchengladbach
www.astragon.de

Bandai Namco Entertainment Germany
Frankfurt am Main www.bandainamcoent.eu

bhv Publishing Bad Münstereifel www.bhv.de

Bigpoint Hamburg www.bigpoint.net

bitComposer Interactive Eschborn www.bit-composer.com

Capcom Entertainment Germany Hamburg
www.capcom-europe.com

CAPCY Europe Berlin www.capcy.de

Covus Crobo Berlin www.crobo.com

Crimson Cow Hamburg www.crimsoncow.de

Crytek Frankfurt am Main www.crytek.com



Daedalic Entertainment Hamburg www.daedalic.de	mediaTest digital Hannover www.mediatest-digital.com
Deck13 Interactive Frankfurt am Main www.deck13.de	Microsoft München www.microsoft.com
dreamfab Regensburg www.dreamfab.com	mixtvision Digital München www.mixtvision.de
Electronic Arts Köln www.ea.com	morphicon media München www.mamorgames.com
European Games Group München www.gamesgroup.eu	NBG Burglengenfeld www.nbg-online.de
EuroVideo Medien Grünwald www.eurovideo.de	Nintendo of Europe Frankfurt am Main www.nintendo.de
flashpoint Hamburg www.flashpoint.de	Playa Games Hamburg www.playa-games.com
G2A.COM Limited Causeway Bay, Hong Kong www.g2a.com	Ravensburger Digital München www.ravensburger-digital.com
GameDuell Berlin www.gameduell.de	Reality Twist München www.reality-twist.com
Gameforge Karlsruhe www.gameforge.de	Rumble Media Karlsruhe www.rumblemedia.de
Gameloft Berlin www.gameloft.de	S.A.D. Neu-Ulm www.s-a-d.de
GamesInFlames München www.gamesinflames.com	Serious Brothers Braunschweig www.imagineearth.info
GameTwist Wien www.funstage.com	SERU Nortorf www.seru.de
gamigo Hamburg www.gamigo.com	Simplaex Berlin www.simplaex.com
Halycon Media Reinfeld www.halycon.de	Smilegate Games Berlin www.smilegate-global.com
Headup Games Düren www.headupgames.com	SOFTGAMES – Mobile Entertainment Services Berlin www.softgames.de
HitFox Group Berlin www.hitfoxgroup.com	Sony Computer Entertainment Neu-Isenburg www.scee.net
IME – Interactive Media & Entertainment Hamburg www.ime.de	Square Enix Hamburg www.eu.square-enix.com
InnoGames Hamburg www.innogames.de	Take-Two Interactive München www.take2.de
Kalypso Media Group Worms www.kalypsomedia.com	Tencent Games Berlin www.tencent.com
King Berlin www.king.com	THQ Nordic Wien www.thqnordic.com/de
Koch Media Planegg/München www.kochmedia.de	Tivola Publishing Hamburg www.tivola-mobile.com/de
Konami Frankfurt am Main www.konami.com	TopWare Interactive Karlsruhe www.topware.com/de
McGame.com Halle (Saale) www.mcgame.com	



Travian Games München
www.traviangames.com

Ubisoft Düsseldorf www.ubisoft.de

United Soft Media Verlag München
www.usm.de

upjers Bamberg www.upjers.com

Valve Hamburg www.valvesoftware.com

Wargaming Berlin www.wargaming.com

Warner Bros. Entertainment Hamburg
www.warnerbros.de

YEPS! Köln www.yeps.de

ZeniMax Germany Frankfurt am Main
www.zenimax.com

Entidades educativas

Acagamics e.V. Magdeburg www.acagamics.de

BTK – Hochschule für Gestaltung Berlin
www.btk-fh.de

Cologne Game Lab / TH Köln Köln
www.colognegamelab.de

Designschule Leipzig Leipzig
www.designschule.de

Designschule Schwerin Schwerin
www.designschule.de

Europa Campus Frankfurt/Main Frankfurt am
Main www.ec-europa-campus.com

Europa Campus Karlsruhe Karlsruhe www.ec-
europa-campus.com

Europa Campus Mannheim Mannheim
www.ec-europa-campus.com

FH OÖ Studienbetriebs Wels www.fh-ooe.at

FH Salzburg Puch/Salzburg www.fh-
salzburg.ac.at

FH Technikum Wien Wien www.technikum-
wien.at

Games Academy Berlin Berlin www.games-
academy.de

Games Academy Frankfurt Frankfurt
www.games-academy.de

Gesellschaft für Personalentwicklung und
Bildung Berlin www.gpb.de

Hochschule Darmstadt – Fachbereich Media
Darmstadt www.h-da.de

Hochschule der Medien Stuttgart www.hdm-
stuttgart.de

Hochschule Harz – Standort Halberstadt
Halberstadt www.hs-harz.de

Hochschule Harz – Standort Wernigerode
Wernigerode www.hs-harz.de

Hochschule Mittweida (FH) Mittweida www.hs-
mittweida.de

Hochschule Trier Trier www.hochschule-
trier.de

HTW Berlin Berlin www.htw-berlin.de

Macromedia Akademie Berlin Berlin
www.macromedia.de

Macromedia Akademie Hamburg Hamburg
www.macromedia.de

Macromedia Akademie Köln Köln
www.macromedia.de

Macromedia Akademie München München
www.macromedia.de

Macromedia Akademie Stuttgart Stuttgart
www.macromedia.de

mAHS, media Akademie – Hochschule Stuttgart
Stuttgart www.media-hs.de

Mediadesign Hochschule Berlin Berlin
www.mediadesign.de

Mediadesign Hochschule Düsseldorf Düsseldorf
www.mediadesign.de

Mediadesign Hochschule München München
www.mediadesign.de



S4G School for Games Berlin
www.school4games.net

SAE Institute Berlin Berlin www.sae.edu

SAE Institute Bochum www.sae.edu

SAE Institute Frankfurt Frankfurt am Main
www.sae.edu

SAE Institute Hamburg Hamburg www.sae.edu

SAE Institute Köln Köln www.sae.edu

SAE Institute Leipzig Leipzig www.sae.edu

SAE Institute München München www.sae.edu

SAE Institute Stuttgart Stuttgart www.sae.edu

SRH Hochschule für Kommunikation und Design
Berlin www.design-akademie-berlin.de

SRH Hochschule Heidelberg Heidelberg
www.hochschule-heidelberg.de

Technische Hochschule Brandenburg
Brandenburg an der Havel www.th-brandenburg.de

Universität Paderborn - Prof. Dr. Jörg Müller-
Lietzkow Paderborn www.kw.uni-paderborn.de

University of Applied Sciences Europe Berlin
www.ue-germany.com

Zürcher Hochschule der Künste Zürich
www.zhdk.ch

Servicios empresariales

2nd Wave (Marketing) Berlin
www.2ndwave.rocks

4-REAL INTERMEDIA (Localization) Offenbach
www.4-real.com

A MAZE. (Events) Berlin www.amaze-berlin.de

ad hoc gaming (Consulting) Gera www.adhoc-gaming.de

adjust (Marketing) Berlin www.adjust.com

adspre Media (Marketing) Berlin
www.adspremedia.com

Anakan (Localization) Berlin www.anakan.de

Anderie Management (Consulting) Liederbach
www.anderie-management.com

Aruba Events (Events) Köln www.aruba-events.de

arvato Bertelsmann (IT Services) Gütersloh
www.bertelsmann.de

Baker & McKenzie Partnerschaft von
Rechtsanwälten,

Wirtschaftsprüfern und Steuerberatern (Legal
Services)

München www.bakermckenzie.com

beepkultur (Audio Design) Brühl
www.beepkultur.de

Beiten Burkhardt Rechtsanwaltsgesellschaft
(Legal Services) München www.beiten-burkhardt.com

BOEHMERT & BOEHMERT
Anwaltpartnerschaft (Legal Services) Berlin
www.boehmert.de

Booster Space (Events) Berlin www.booster-space.com

Brehm & v. Moers (Legal Services) Berlin
www.bvm-law.de

Buschbaum Media & PR (Marketing) Duisburg
www.buschbaum-media.com

Computec Media (Media Company) Fürth
www.computec.de

Conflutainment (Consulting) Berlin
www.conflutainment.com

CULTURETRANSLATE (Localization) Eschborn
www.culturetranslate.com

DACS Laboratories (IT Services) Erkrath
www.dacs-labs.com



DELASOCIAL Berlin (Marketing) Berlin
www.delasocial.com

DELASOCIAL Hamburg (Marketing) Hamburg
www.delasocial.com

Die Hobrechts (Game Development) Berlin
www.diehobrechts.de

Digital River (IT Services) Köln
www.digitalriver.com

eco — Verband der Internetwirtschaft e.V.
(Industry Association) Köln www.eco.de

Effective Media (Localization) Bochum
www.effective-media.de

Frankfurter Buchmesse (Book Fair) Frankfurt
am Main www.book-fair.de

Freaks 4U Gaming (Marketing) Berlin
www.freaks4u.de

Friedmann Kommunikation (Public Relations/IT
Services) Köln www.friedmann-kommunikation.de

Game Farm (Consulting) Berlin www.game-farm.de

Games Foundation (Consulting) Kiel
www.gamesfoundation.com

Games Markt (Media Company) München
www.gamesmarkt.de

Games Quality (IT Services) Erkner
www.games-quality.com

gamescom (Events) Köln www.gamescom.de

Gamify Now! (Consulting) München
www.gamify-now.de

GAMINSIDE (IT Services) Allhartsberg
www.gaminside.com

Ganz & Stock (Consulting) Büdingen www.ganz-stock.de

Gärtner PR (Public Relations) Grafing bei
München www.gaertner-pr.de

GlobaLoc (Localization) Berlin www.globaloc.de

GRAEF Rechtsanwälte Berlin/Hamburg (Legal
Services) Berlin www.graef.eu

HoneyTracks (Game Analytics) München
www.honeytracks.com

IEM Consulting (Business Development)
Roedermark www.iem-consulting.com

IHDE & Partner (Legal Services) Berlin
www.ihde.de

INPROMO (Marketing) Hamburg
www.inpromo.de

iVentureGroup (Business Development)
Hamburg www.iventuregroup.com

Joindots (Business Development) Krefeld
www.joindots.de

Koelnmesse (Events) Köln www.koelnmesse.de

LaterPay (IT Services) München
www.laterpay.net

loots / fishwoodco (Marketing) Berlin
www.loots.com

M.I.T. – Media Info Transfer (IT Services)
Hamburg www.mediainfotransfer.de

Making Games (Media Company) Fürth
www.makinggames.biz

Marchsreiter Communications (Public
Relations) München www.marchsreiter.com

maxupport GmbH (IT Services) Gütersloh
www.maxupport.com

Mediakraft Networks (Marketing) Köln
www.mediakraft.de

Medienachse (Business Development)
München www.medienachse.de

Messe Husum & Congress (Events) Husum
www.messehusum.de

MOTHERSHIP – free2play Agency (IT Services)
Köln www.mothersh1p.de

MOTION AREA (IT Services) Wiesbaden
www.motionarea.de



MSM Communications (Public Relations/IT Services) Hamburg www.msm.digital

Nimrod Rechtsanwälte (Legal Services) Berlin www.nimrod-rechtsanwaelte.de

Osborne Clarke (Legal Services) Köln www.osborneclarke.com

Partnertrans (Localization) Voerde www.partnertrans.com

paysafecard.com Deutschland (IT Services) Düsseldorf www.paysafecard.com

Phénix Noir Productions / Patrick Nevian (Sound Design) Oberhausen www.phenix-noir.de

Pixel Vienna / IG Computergrafik (Events) Wien www.pixelvienna.com

planetlan (IT Services/Events) Bochum www.planetlan.de

Poppe Rechtsanwälte (Legal Services) Pinneberg www.kanzlei-poppe.de

Quinke Networks (Public Relations/Marketing) Hamburg www.quinke.com

Ratgeberspiel (Media Company/Events) Magdeburg www.ratgeberspiel.de

Rechtsanwalt Marian Härtel (Legal Services) Berlin www.rahaertel.com

remote control productions (Producing) München www.r-control.de

Rocket Beans Entertainment (Media Company) Hamburg www.rocketbeans.de

ROESSLER PR (Marketing, Public Relations) Frankfurt am Main www.roesslerpr.de

S&H Entertainment Localization (Localization) Hong Kong www.shentloc.com

Schulte Riesenkampff (Legal Services) Frankfurt am Main www.schulte-lawyers.de

Selected Minds (Consulting) Groß-Gerau www.selected-minds.de

Serious Games Conference (Events) Hannover www.nordmedia.de

Sputnic Consulting (Consulting) München www.sputnic.consulting

STOMT (IT Services) Potsdam www.stomt.com

Susan Tackenberg Media & Communications Consultant (Consulting) Frankfurt am Main www.stmedia-consultant.com

swordfish PR (Marketing/Public Relations) München www.swordfish-pr.de

Taylor Wessing Deutschland (Legal Services) Düsseldorf www.taylorwessing.com

TCI Rechtsanwälte Partnerschaft Schmidt (Legal Services) Mainz www.tcilaw.de

TigerTeam Productions (Consulting) Hagenbach www.tigerteam-productions.com

ToLL Relations (Public Relations) Frankfurt am Main www.toll-r.com

Trusted Events (Events) Unterschleißheim www.trusted-events.de

Turtle Entertainment (Marketing) Köln www.turtle-entertainment.com

Two Pi Team (IT Services) Hilden www.two-pi-team.de

Visibility Communications (Public Relations) Berlin www.visi.bi

waza! (Consulting) Berlin www.wazagames.com

Webedia Gaming (Media Company) München www.webedia-group.de

Yantami (IT Services) Berlin www.yantami.de

Servicios empresariales freelance

Ahmet Iscitürk (Editorial Services) Nürnberg www.texteatme.com

Anja Weiligmann (Translation Services) Telgte www.spielworte.de



Anne-Petra Lellwitz (Market Research) Dreieich
www.apl-mafo.de

bedenk.de/sign – Thomas Bedenk
(Consulting/Design) Berlin bedenk.de/sign

Christiane Gehrke (Consulting) Berlin
www.tom-putzki-consulting.com

Elisabetta Corapi (Translation Services)
Karlsruhe www.corapi-translations.com

Falko Löffler (Editorial Services) Ilbeshausen
www.falkoloeffler.de

Kerstin Fricke (Translations) Berlin www.kf-uebersetzungen.de

Marc Huppke (Project Management) Gross-
Gerau www.make-projects.com

Marc Oberhäuser (Consulting) Düren
www.freelancer-games.com

Prof. Dr. Malte Behrmann (Legal Services)
Berlin www.malte-behrmann.de

Stefan Köhler (Editorial Services) Salzgitter –

Servicio técnico

Akamai Technologies (IT Services) Garching
www.akamai.com

Augenpulver (Graphic Design) Wiesbaden
www.augenpulver-design.de

Augmented Minds, Ambrus & Lonau (IT
Services) München [www.augmented-
minds.com](http://www.augmented-
minds.com)

B.TON Medien (Sound Design) Starnberg
www.bton.de

BiteTheBytes (Tools/Middleware) Fulda
www.bitethebytes.net

Creature Factory (Graphic Design) Bremen
www.creature-factory.com

Crytek (Game Engines) Frankfurt am Main
www.crytek.com

DICO Deutschland (Localization/IT Services)
Köln www.dico4u.com

Doublesmith (Graphic Design) St. Pölten
www.doublesmith.com

Dutyfarm (IT Service) Berlin
www.dutyfarm.com

eurosimtec (IT Service) Düsseldorf
www.eurosimtec.de

Exit Games (Tools/Middleware) Hamburg
www.exitgames.com

Games Quality (Software QA) Erkner
www.games-quality.com

Glare Productions (IT Services) Herten
www.glare-productions.com

GreenMamba-Studios (Graphic Design) Dülmen
www.greenmamba-studios.de

Hans HiScore (Sound Design) Frankfurt
www.hanshiscore.com

Havok (Game Engines) Eningen
www.havok.com

Intulo (Graphic Design) Hildesheim
www.intulo.de

Keuthen (IT Services) Mainz www.keuthen.net

Konsole Labs (IT Services) Berlin [www.konsole-
labs.com](http://www.konsole-
labs.com)

Lingoona (Localization) Plankstadt
www.lingoona.com

Living Liquid Software (IT Services) Innsbruck
www.livingliquid.com

Master Solution AG (IT Services) Plauen
www.mastersolution.ag

metricminds (Graphic Design) Frankfurt am
Main www.metricminds.com

MobileBits (Game Engines) Hannover
www.mobilebits.de

morro images (Graphic Design) Potsdam
www.morroimages.com



Nevigo (Tools/Middleware) Bochum
www.nevigo.com

Nitrado (IT Services) Karlsruhe www.nitrado.net

NVIDIA (Hardware) Würselen www.nvidia.de

Periscope Studio (Sound Design) Hamburg
www.periscopestudio.de

Phenomatics (IT Services) Leonding
www.phenomatics.com

Master Solution AG (IT Services) Plauen
www.mastersolution.ag

Polygonfabrik (Graphic Design) Bremen
www.polygonfabrik.de

Priori Data (IT Services) Berlin
www.prioridata.com

Project-C (IT Services) Nienhagen www.project-
c.eu

Rabcat Computer Graphics (Graphic Design)
Wien www.rabcat.com

Razer (Hardware) Hamburg
www.razerzone.com

Sennheiser Communications A/S (Hardware)
Wedemark www.sennheiser.de

Spinor (Game Engines) München
www.spinor.com

TeamSpeak Systems (Tools/Middleware) Krün
www.teamspeak.com

The Light Works (Graphic Design) Köln
www.thelightworks.com

ToBringAlive (Graphic Design) Münster
www.tobringalive.com

TON & SPOT (Sound Design) Berlin www.ton-
und-spot.de

toneworx (IT Services) Hamburg
www.toneworx.com

Toygardens Media (Graphic Design) Hannover
www.toygardens.com

Twitch Interactive Germany (IT Services)
München www.twitch.tv

ToBringAlive Münster www.tobringalive.com

TON & SPOT audiodesign Berlin www.ton-und-
spot.de

toneworx Hamburg www.toneworx.com

Toygardens Media Hannover
www.toygardens.com

Twitch Interactive Germany München
www.twitch.tv

Virgin Lands Würzburg www.virgin-lands.com

Virtual Reality e.V. Berlin Brandenburg Potsdam
www.virtualrealitybb.org

Z-Ground Illustration Mainz www.z-ground.com

Servicio técnico freelance

Alexander N. Ostermann Berlin www.nico-
ostermann.com

Andreas Adler Hannover www.adler-
audiopictures.de

Arne Lanzelot Meier Ritterhude
www.meierdesigns.de

Calined Hagen www.calined.itcho.io

Daniel Pharos Haag
www.knightsofsoundtrack.com

Johan Weigel Berlin www.sonic-gallery.com

Kai Rosenkranz Herne www.kairosenkranz.com

Max Schulz Hamburg www.xoco1.com

Olaf Bartsch Berlin www.olafbartsch.com

Sabrina Heuer Hamburg www.froschtatze.de

Sound42 / Lukas Hasitschka Wien
www.sound42.com

Sector público



eSport-Bund Deutschland e.V. (ESBD) Frankfurt am Main www.esportbund.de

Film- und Medienstiftung NRW Düsseldorf www.filmstiftung.de

FilmFernsehFonds Bayern München www.fff-bayern.de

game Berlin www.game.de

gamearea-FRM e.V. Frankfurt am Main www.gamearea-frm.de

gamecity:Hamburg Hamburg www.gamecity-hamburg.de

GAMEplaces Frankfurt am Main www.frankfurt-business.net

Games Factory Ruhr Mülheim an der Ruhr www.muelheim-business.de

games.net berlinbrandenburg Berlin www.medianet-bb.de

GameUp! Rheinland-Pfalz Trier www.game-up.de

Gaming-Aid e.V. Berlin www.gaming-aid.de

Hessen-IT Wiesbaden www.hessen-it.de

Holocauste Düsseldorf www.holocauste.de

httc e.V. Darmstadt www.httc.de

Leipzig eSports e.V. Leipzig www.leipzigsports.de

Mediatrust Flensburg www.mediatrust.de

medienboard berlin-brandenburg Potsdam-Babelsberg www.medienboard.de

MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg Stuttgart www.mfg.de

Mitteldeutsche Medienförderung Leipzig www.mdm-online.de

nordmedia Hannover www.nordmedia.de

ÖVUS Wien www.ovus.at

Stiftung Digitale Spielkultur Berlin www.stiftung-digitale-spielkultur.de

USK Berlin www.usk.de

WERK1 München München www.werk1.com