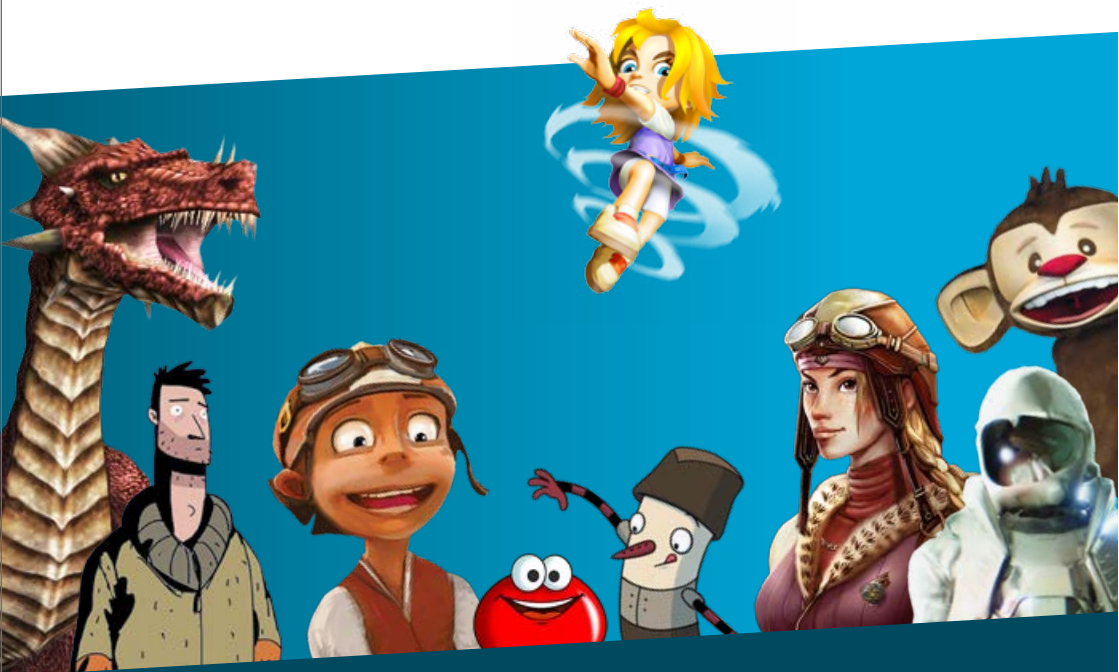


MFG



Medien- und Filmgesellschaft
Baden-Württemberg



#GamesBW

Games made in Baden-Württemberg

#GamesBW

Introducing: Games made in Baden-Württemberg!

Die Gamesbranche ist Anziehungspunkt für kreative Talente – ob Game-Designer, Programmierer oder Producer. Spiele zu entwickeln, heißt Leidenschaft für Games in kreative Bahnen lenken. Der Effekt: eine Szene, die vielfältig und lebendig ist. Gerade in Baden-Württemberg. Neben zahlreichen unabhängigen Spiele-Entwicklern und ehrgeizigen Start-ups haben auch einige große Unternehmen ihren Sitz im Südwesten. Der Nachwuchs steht dabei schon in den Startlöchern, denn die Hochschulen im Land bilden vielversprechende junge Talente aus.

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg unterstützt Unternehmen bei der Entwicklung und Herstellung von Computerspielen und interaktiven Produkten. Unter dem Label #GamesBW bietet die MFG Veranstaltungen und Förderprogramme für die Gamesbranche an, etwa das Digital Content Funding (DCF), den Gemeinschaftsstand baden-württembergischer Games-Unternehmen auf der Gamescom oder die Veranstaltungsreihe Open Stage #GamesBW. Für einen starken Standort #GamesBW!

The games sector is a magnet for creative talents – game designers, programmers, and producers. Developing games means creatively channeling one's passion for games. The result: a scene characterized by diversity and liveliness, especially in Baden-Württemberg. In addition to freelance games developers, and ambitious start-ups, the state boasts large enterprises headquartered in the southwest. And thanks to Baden-Württemberg's universities, promising young talents are ready to launch into the industry.

The MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg supports businesses in the development and production of computer games and interactive products. Under the label #GamesBW, the MFG bundles events and funding programs targeted to the games sector, e.g., Digital Content Funding (DCF), the joint booth for Baden-Württemberg-based games companies at the Gamescom, and the event series Open Stage #GamesBW. #GamesBW – promoting Baden-Württemberg's games industry!



8|9

B.ALIVE

10|11



12|13



24|25

GAMEFORGE

26|27



28|29

BOOKWARE
SOFTWARE ENTWICKLUNGS GMBH

14|15



16|17



30|31



32|33

CHASING CARROTS
DIGITAL GAME CREATIONS

18|19

cybermanufaktur

20|21

EVERBYTE

22|23



34|35

light shape

36|37

MackMedia.®

38|39



40|41

NOVEL

42|43



44|45



46|47



48|49

Radiation Blue

50|51



52|53



54|55



56|57



58|59



Superwear

60|61



62|63



64|65



66-69



Application Systems Heidelberg (ASH) hat seit der Gründung 1985 die Kunst der Software perfektioniert. Faszinierende Spiele entstehen teils im Haus und teils in Kooperation mit externen Entwicklern. Jüngste Beispiele sind das Virtual-Reality-Puzzle-Game „Carpe Lucem – Nutze das Licht“ und das Adventure „Unforeseen Incidents“. ASH kümmert sich um Entwicklung, Lokalisierung, PR/Marketing und Publishing in Partnerschaft mit Indie-Entwicklern.

Since its founding in 1985, Application Systems Heidelberg (ASH) has perfected the art of software. Fascinating games are developed in-house and in cooperation with external developers. The latest examples include the virtual reality puzzle game “Carpe Lucem – Seize the Light” and the adventure game “Unforeseen Incidents.” ASH provides development, localization, PR, marketing and publishing services in cooperation with independent developers.



B.ALIVE

b-alive wurde 2003 mit Fokus auf die Entwicklung anspruchsvoller Lebens- und Wirtschafts-Simulationen gegründet. Zeitgleich erweckten die Gründer die international etablierte „Wildlife Park“-Zoosimulation zum Leben. Zur Serie zählen Wildlife Park 1–3, Erweiterungen wie Dino World, Fantasy, Farm World und Marine World sowie seit 2016 mobile Umsetzungen für iOS und Android. Seit 2014 agiert b-alive auch erfolgreich als Publisher im weltweiten digitalen Vertrieb.

b-alive was founded in 2003 to develop sophisticated life and business simulation games. Simultaneously, the founders created the internationally established “Wildlife Park” zoo simulation. The series comprises Wildlife Park 1–3, expansions such as Dino World, Fantasy, Farm World, and Marine World, and –since 2016– iOS and Android apps. b-alive has been successfully operating in worldwide digital distribution as a publisher since 2014.



Black Forest Games

Black Forest Games GmbH
Maria-und-Georg-Dietrich-Str. 2
77652 Offenburg
Germany

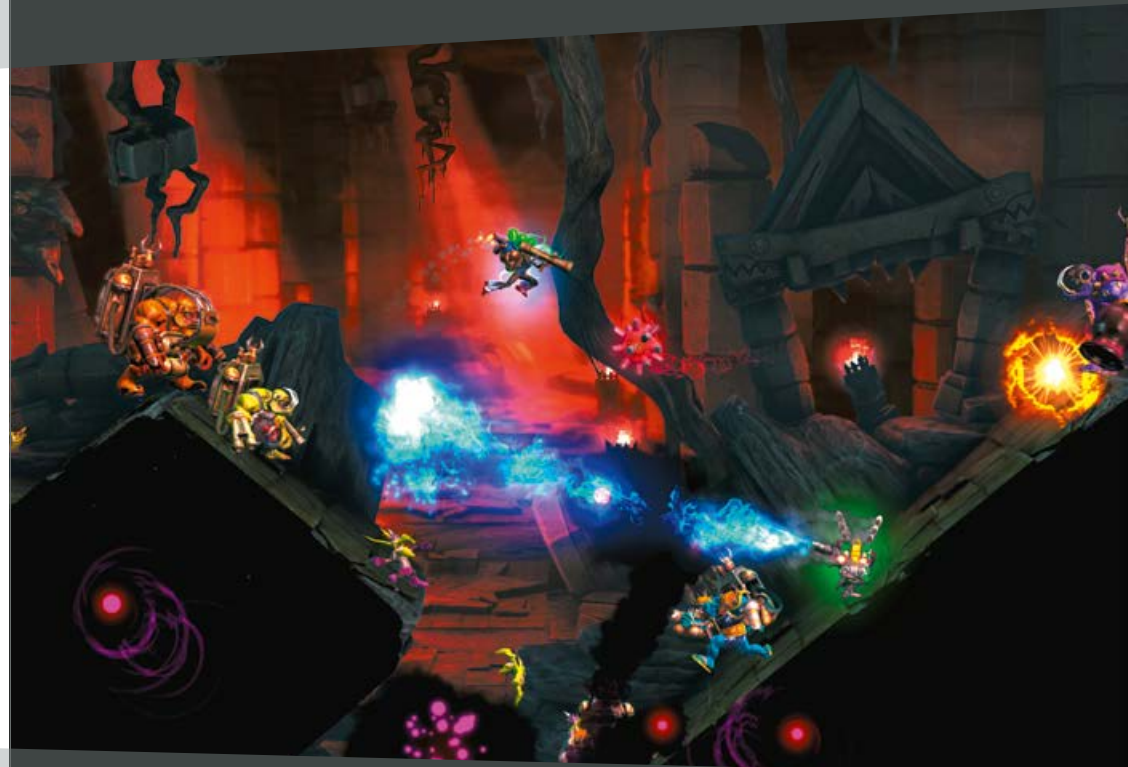
T +49(0)781 / 31 05 79 10
info@bfgames.biz
www.black-forest-games.com



Black Forest Games ist ein unabhängiges Spiele-Studio mit 55 Mitarbeitern, gelegen am Rande des Schwarzwaldes in Offenburg. Der Fokus liegt auf Core Games für PC und Konsolen. 2012 schloss Black Forest Games als erster deutscher Spieleentwickler eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne für das Spiel „Giana Sisters: Twisted Dreams“ ab. Zuletzt veröffentlichte Black Forest Games das Run&Gun-Spiel „Rogue Stormers“ auf Steam.

Black Forest Games is an independent game studio in Germany's Black Forest region. The team of 55 industry veterans specializes in core games for PC and consoles. In 2012 the company was the first German games developer to successfully run a crowd-funding campaign on Kickstarter. In April 2016, Black Forest Games published "Rogue Stormers" on Steam.

Rogue Stormers





Ein Team erfahrener Entwickler aus Karlsruhe erweitert das Angebot der BOOXWARE um einen spielerischen Teil. Der Fokus liegt auf simplen und soliden Ideen, die die Mitarbeiter mit Unity3D für den Casual Mobile Markt realisieren. Weihnachten 2015 erblickte das erste Spiel „Corerona“ das Licht der Welt – ein innovatives, farbenfrohes und anspruchsvolles Erlebnis für das Smartphone.

A team of experienced developers from Karlsruhe has expanded BOOXWARE's product range with a new game. The company's focus is on simple but sound ideas, implemented with Unity3D for the casual mobile games market. The first game, "Corerona," was released Christmas 2015 – an innovative, colorful, sophisticated adventure for smartphones.





„Wir gestalten mit Liebe, damit mit Genuss gespielt werden kann“ – nach diesem Leitsatz geht das 2014 gegründete Unternehmen Bunny&Gnome Spieleprojekte mit gesellschaftlich relevanten Themen an. Das Team hat sich zum Ziel gesetzt, mit seinen Spielen konstruktive Verhaltensänderungen herbeizuführen, indem pädagogische Themen metaphorisch ansprechend aufbereitet werden. So auch im aktuellen Projekt „Die Müll AG“.

Founded in 2014, Bunny&Gnome creates games with socially relevant themes. Their motto: "We create with love, so you can play with enjoyment." Their goal: to encourage constructive changes through educational content presented in an appropriate and appealing way – as in their latest app, "Die Müll AG" ("The Trash Company").





Chasing Carrots ist ein unabhängiges und mehrfach ausgezeichnetes Stuttgarter Studio. Seit 2011 verbinden ihre Games ein unverwechselbares Erscheinungsbild mit innovativen Mechaniken und sprechen über verschiedene Genres und Plattformen ein breites Publikum an. Darüber hinaus bietet das Team Beratung und Unterstützung für externe Projekte an und engagiert sich in der lokalen Entwickler-Szene, u. a. als Ausrichter des jährlichen Global Game Jams in Stuttgart. Zu den bisher veröffentlichten Spielen von Chasing Carrots gehören „Pressure“ (2013), „Cosmonautica“ (2015) und „Pressure Overdrive“ (2017).

Stuttgart-based Chasing Carrots is an independent, award-winning studio founded in 2011. Appealing to a broad audience, their games are marked by a distinctive look combined with innovative mechanics and diverse genres and platforms. Moreover, the team offers consultation and support services for external projects, and is involved in the regional developer scene, e.g., organizing the annual Global Game Jam in Stuttgart. Chasing Carrots' portfolio includes the games "Pressure" (2013), "Cosmonautica" (2015), and "Pressure Overdrive" (2017).





Die Cyber Manufaktur ist eine User Experience (UX) Agentur aus Karlsruhe. Mit „Kibunet“ hat das Unternehmen eine erste eigene App herausgebracht, mit der jeder kinderleicht sein eigenes Bilderbuch erstellen kann. Für diese mobile Anwendung wurde das Entwicklerteam nicht nur mit dem iF Concept Award ausgezeichnet, sondern es zählt auch zu den Gewinnern des MFG-Wettbewerbs BW Goes Mobile 2016.

Cyber Manufaktur is a user experience (UX) agency based in Karlsruhe. "Kibunet," the company's very first app, lets users design their own storybook easily. The developer team won not only the iF Concept Award, but also the MFG's competition BW Goes Mobile 2016 for this project.





Everbyte ist ein unabhängiges Spielestudio aus Furtwangen im Schwarzwald und wurde Anfang 2016 gegründet. Das Team besteht aus drei Masterstudenten der Fachrichtung Medieninformatik, die sich auf die Entwicklung hochwertiger Mobile Games – wie „Sinister Edge“ – fokussieren. Mit ihrem aktuellen Game „Anybody Out There: Dead City“ haben sie ihren ersten Top-10-Hit in den iOS- und Android-Verkaufscharts gelandet.

Founded early in 2016, Everbyte is an independent games studio based in Furtwangen in the Black Forest. The team comprises three media informatics master's students specializing in the development of high-quality mobile games, e.g., "Sinister Edge." With the latest game, "Anybody Out There: Dead City," Everbyte has landed its first top-10 hit on the iOS and android sales charts.





flaregames ist ein schnell wachsender Publisher von Mobile Games mit Hauptsitz in Karlsruhe. Das Unternehmen wurde 2011 von Klaas Kersting gegründet, dem früheren CEO und Gründer des führenden Online-Spiele-Anbieters Gameforge. Bekannt vor allem für Spiele wie „Zombie Gunship Survival“, „Nonstop Chuck Norris“ und „Royal Revolt 2“, arbeitet flaregames mit Entwicklungsstudios von Weltruf zusammen, um anspruchsvolle Free-to-Play-Spiele für Smartphones und Tablets auf den Markt zu bringen.

flaregames is a quickly growing publisher of mobile games headquartered in Karlsruhe. The company was founded in 2011 by Klaas Kersting, former CEO and founder of the leading online games provider Gameforge. Noted especially for games such as "Zombie Gunship Survival," "Nonstop Chuck Norris" and "Royal Revolt 2," flaregames partners with internationally acclaimed development studios to bring high-quality, free-to-play games for smartphones and tablets on the market.





Mit über 20 Titeln und über 450 Millionen registrierten Spielern ist Gameforge der führende Anbieter von Free-to-Play Massively Multiplayer Onlinegames in der westlichen Hemisphäre. Mit Hauptsitz in Karlsruhe bietet die Unternehmensgruppe Spiele in über 75 Ländern an und beschäftigt rund 450 Mitarbeiter. Das Portfolio umfasst zahlreiche bekannte Marken der Spieleindustrie, darunter client-basierte Titel wie das kompetitive Echtzeit-Strategiespiel „Dropzone“.

With more than 20 titles and over 450 million registered players, Gameforge is the leading provider of free-to-play massively multiplayer online games in the western hemisphere. Headquartered in Karlsruhe, the group offers its online games in more than 75 countries and employs 450 staff members. The portfolio encompasses numerous well-known game industry brands, including client-based titles such as the competitive RTS (real-time strategy) “Dropzone.”



Iron Beard Games

Iron Beard Games
Simon Häntschi
Störzbachstraße 17
70191 Stuttgart
Germany

M +49(0)177 / 59 68 789
info@ironbeardgames.com
www.ironbeardgames.com



Das Entwicklungs- und Beratungsstudio Iron Beard Games befindet sich im Herzen von Stuttgart und wurde im Januar 2014 von Simon Häntschi gegründet. Iron Beard Games entwickelt in Kooperation mit der creatale GmbH aus Ludwigsburg web-basierte Mobile Games und unterstützt kleine Entwicklungsstudios in den Bereichen Marketing, PR, Vertrieb und Förderung.

Founded by Simon Häntschi in January 2014, development and consulting studio Iron Beard Games is located in the heart of Stuttgart. In cooperation with Ludwigsburg-based creatale GmbH, Iron Beard Games develops web-based mobile games and supports small development studios in the areas of marketing, PR, distribution, and funding.

O.M.A. Force
(Game-Jam-Prototyp)





Korion ist ein Softwareunternehmen, das 2003 aus der Fraunhofer Gesellschaft ausgegründet wurde. Das Unternehmen mit Sitz in Ludwigsburg ist auf die Entwicklung von Simulationen, Spielen und Assistenzsystemen spezialisiert. Ein Fokus liegt auf Gamification und Serious Games. Seit einiger Zeit entwickelt Korion zudem Unterhaltungsspiele – wie „Space Battle Core“ – für die Plattformen iOS, Android und Steam.

Korion is a software company founded in 2003 as a spin-off of the Fraunhofer Gesellschaft. Headquartered in Ludwigsburg, the company specializes in the development of simulations, games, and assistive systems. A particular focus is gamification and serious games. In addition, Korion has also been developing entertainment games – e.g., “Space Battle Core” – for iOS, Android, and Steam platforms.





kr3m erstellt für Konzerne und Brands seit 1999 innovative Games und Gamification, z.B. im Bereich Marketing und Personalwesen. Dabei verbindet das Team rund um Jan Reichert und Jochen Hamma moderne Kommunikation mit dem Know-how der Games-Industrie. Das Social-Media-Team von kr3m bietet Unternehmen außerdem komplette Kampagnen. Als deutscher Marktführer für HTML5-Games beliefert kr3m damit auch Verlage und Medienhäuser und steigert deren Reichweite und Anzeigenausspielungen.

kr3m has been creating innovative games and gamification for corporations and brands since 1999. Jan Reichert, Jochen Hamma and their team combine modern communications with games industry know-how for marketing, recruiting, and product and process optimization. To that end, kr3m's social media team offers full-service marketing support. The German leader in HTML5 games, kr3m services publishers and media companies, thus enhancing their circulation and advertising returns.



mahjong



LAB132 ist ein unabhängiges Studio aus Kirchheim unter Teck, das 2017 gegründet wurde. Im Fokus steht die Entwicklung von PC- und Konsolenspielen. Das aktuelle Projekt „Schacht“ ist ein schneller und kompetitiver 3D-Plattformer und auf Steam erhältlich. Derzeit arbeitet das Team von LAB132 an einer erweiterten „Schacht“-Version für PlayStation 4.

Established in 2017, LAB132 is an independent studio based in Kirchheim unter Teck specializing in developing PC and console games. The company's latest project, "Schacht," is a fast and competitive 3D platformer, already available from Steam. Currently, LAB132's team is working on an augmented version of "Schacht" for PlayStation 4.





Lightshape wurde 2007 mit dem Schwerpunkt CGI (Computer Generated Images) gegründet, hat sich inzwischen jedoch auch fest im Bereich Virtual Reality etabliert. Seit mehreren Jahren liegt der Fokus des Unternehmens auf Entertainment und Gaming in Virtual Reality. Mit dem „Holodeck“ ist das Team europaweit das erste, das Large Scale Virtual-Reality-Anwendungen aller Art bieten kann.

Founded in 2007, Lightshape initially specialized in CGI (computer-generated images); in the meantime, the company is well established in the area of virtual reality. For the past few years, the enterprise has focused on entertainment and gaming in virtual reality. With its “Holodeck,” the team is the first in Europe to provide large-scale virtual reality applications of all kinds.



MackMedia.

MackMedia bietet Entertainment auf einem neuen Level: 2002 gegründet als Medienunternehmen des Europa-Parks, Deutschlands größtem Freizeitpark, führt MackMedia die Freizeitparkindustrie in das digitale Zeitalter. Neben innovativen Weltneuheiten wie Coastality – Virtual Reality auf echten Achterbahnen – verbreitet MackMedia Content international durch Filme, Games und Social Media. Mit dem Spielfilm „Happy Family“ reiht sich MackMedia 2017 in die Riege der Kinofilmproduzenten ein.

MackMedia offers entertainment at a new level: Founded in 2002 as the media subsidiary of Europa-Park, Germany's largest theme park, MackMedia has been leading the theme park industry into the digital future. In addition to innovative global novelties like Coastality – virtual reality coupled with real roller coasters – MackMedia disseminates content internationally through film, games, and social media. With its 2017 feature film "Happy Family," MackMedia has joined the ranks of movie producers.





MADE ist ein Indie-Studio aus Stuttgart. Seit der Gründung 2012 hat der Spieleentwickler zwölf Mobile Games für unterschiedliche Plattformen veröffentlicht. Mit dem Game „Slice Zombies for Kinect“ hat sich das Start-up 2015 neu auf die Entwicklung von Konsolen- und PC-Spielen ausgerichtet. Das Spiel ist im Xbox Live Store für Xbox One verfügbar. Aktuell arbeitet MADE an dem VR-Psychotriller „Horror City: Patient Zero“.

MADE is a Stuttgart-based independent studio. Since its founding in 2012, the games developer has published 12 mobile games for various platforms. The 2015 release of “Slice Zombies for Kinect” marked the start-up company’s new focus on developing console and pc games. The game is available at Xbox Live Stores for Xbox One. Currently, MADE is developing a VR psychotriller, “Horror City: Patient Zero.”



N Q V E L

Navel ist ein unabhängiges Spieleentwicklungsstudio. Die Games der Gründer Thomas Krüger und Fabian Schaub beruhen auf simplen Ideen, die eine größtmögliche emotionale Wirkung haben. Das Team veröffentlichte 2014 das Action Adventure „Globosome“ für iOS und im Februar 2017 das Partyspiel „Mimics“ für iOS und Android, in dem Spieler witzige Grimassen imitieren.

Navel is an independent games developer studio. The games created by founders Thomas Krüger and Fabian Schaub are based on simple ideas that generate a maximum of emotion. In 2014, the team published the action adventure “Globosome” for iOS. In February 2017, the company released its party game “Mimics” for iOS and Android, which lets players imitate funny faces.





Seit 2012 bietet Parashuta – Design & Communication aus Singen (Hohentwiel) crossmediale Lösungen auf hohem Niveau. Das im Netzwerk agierende Unternehmen entwickelt ganzheitlich individuelle Marketing-, Design- und Kommunikationskonzepte für alle Branchen. Mit den tablet-fähigen Lernspielen „Tatort Feld“, „Tatort Ozean“ und „Tatort Erdgeschichte“ sowie einem onlinebasierten Spielkonfigurator – entwickelt für die SWR-Lernplattform „Planet Schule“ – möchte das Team Spieler nicht nur unterhalten, sondern auch zum Nachdenken und Lernen anregen.

Based in Singen (Hohentwiel), Parashuta – Design & Communication has been providing top-quality cross-medial solutions since 2012. Operating online, the enterprise has developed individually tailored marketing, design, and communications concepts for all sectors. With its educational tablet games “Tatort Feld,” “Tatort Ozean,” and “Tatort Erdgeschichte,” as well as an online-based games configurator – developed for SWR study platform “Planet Schule” – the Parashuta team aims not just to entertain players, but also to stimulate reflection and learning.





Pixelcloud aus Ludwigsburg ist eine Kreativagentur für integrierte Kommunikation mit dem Fokus Gamification und New Media. Dabei sind die Pixel das kleinste gemeinsame Vielfache, das alle Medien verbindet. Die Cloud, das kreative Netzwerk dahinter, produziert die Medien. Entsprechend vielfältig ist das Portfolio: Neben zahlreichen Webprojekten und Auftragsproduktionen entwickelt Pixelcloud auch eigene Projekte wie das Mobile Game „Rollin’ Wild Expeditions“.

Ludwigsburg-based Pixelcloud is a creative agency for integrated communication with a focus on gamification and new media. As the name implies: Pixels are the smallest common denominator connecting all media, and the cloud is the creative supporting network that produces the media. Pixelcloud’s portfolio is correspondingly diverse: in addition to countless web projects and commissioned productions, Pixelcloud also develops its own projects, such as the mobile game “Rollin’ Wild Expeditions.”





Kreativagentur mit Netzwerkidentität: PXNG.LI – gesprochen PONG.LI – konzipiert Ideen und Umsetzungen für Unternehmens- und Produktpräsentationen sowie Großveranstaltungen. Seit 2004 entwickelt die Agentur auch Spiele für Firmen, Kunstinstallationen und Kultureinrichtungen. Das weltweit erste Megapixel Multiplayer Fassaden-Mapping-Game von PXNG.LI – „Capture the Pyramide“ – wurde 2015 anlässlich des 300. Stadtgeburtstages am Karlsruher Schloss gezeigt. Es gewann die Auszeichnungen ICONIC Awards 2016, Red Dot Award 2016 und German Design Award 2017.

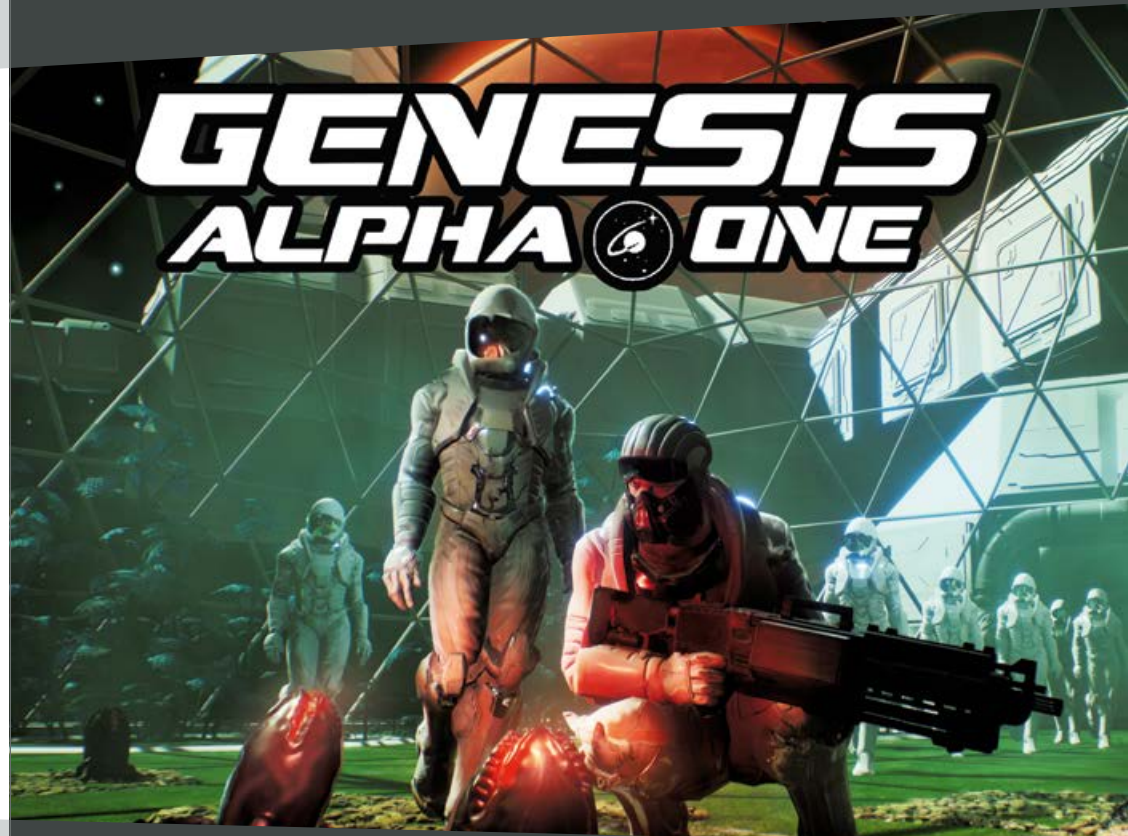
A creative agency with a network identity: PXNG.LI – pronounced PONG.LI – conceives and implements ideas for business and product presentations and major events. Since 2004, the agency has also been developing games for companies, art installations, and cultural institutions. The world's first megapixel multiplayer facade video mapping game by PXNG.LI – “Capture the Pyramide” – was projected onto Karlsruhe Palace in 2015 on the occasion of the city's 300th anniversary. “Capture the Pyramide” was a winner of the 2016 ICONIC Awards, the Red Dot Award in 2016, and the German Design Award in 2017.



Radiation Blue

Radiation Blue, ein unabhängiges Studio aus der Nähe von Freiburg, ist auf PC- und Konsolen-Spiele spezialisiert. Beim aktuellen Game „GENESIS Alpha One“ erweitert und kommandiert der Spieler ein interstellares Raumschiff. Er erschließt Rohstoffe auf fernen Planeten, erforscht Technologien, Waffen und außerirdische Lebensformen. Radiation Blue hat bereits an zahlreichen Projekten gearbeitet, dazu zählen die „Hitman“-Serie, „Spec Ops: The Line“, „Velvet Assassin“ oder „Die Siedler“.

Radiation Blue, an independent studio based near Freiburg, specializes in PC and console games. With "GENESIS Alpha One," the company's latest game, players command an interstellar spacecraft, exploit raw materials on distant planets, and investigate technologies, weapons, and alien life forms. To date, Radiation Blue's team has worked on numerous projects, including the "Hitman" series, "Spec Ops: The Line," "Velvet Assassin" and "The Settlers."





Das Softwareunternehmen Scorpius Forge aus Ulm wurde 2012 gegründet. Spezialisiert hat sich das achtköpfige Team auf die Entwicklung von Spielen und Business-Apps für mobile Plattformen – zum Beispiel mit der VR-Flugsimulation „City Flight VR“. Weitere Schwerpunkte sind interaktive Medien und moderne Digitalisierungsthemen wie Virtual Reality und Gamification.

The Ulm-based software company Scorpius Forge was established in 2012. The eight-member team specializes in developing games and business apps for mobile platforms – e.g., the VR flight simulator “City Flight VR.” Other key activities include interactive media and modern digitalization in such areas as virtual reality and gamification.





„Gemeinsam treibt uns der tiefe Wunsch, besondere Spiele und spannende Welten zu schaffen“, so die Gründer von Sharkbomb Studios, Joachim Eckert und Martin Nerurkar. Das kleine unabhängige Team aus Karlsruhe möchte Spieler unterhalten, sie aber auch zum Nachdenken anregen – wie mit dem Game „Nowhere Prophet“.

“Our mutual desire is to create special games and enthralling worlds,” say Sharkbomb Studios’ founders Joachim Eckert and Martin Nerurkar. The small independent team based in Karlsruhe wants to entertain gamers, but also inspire food for thought, as with the game “Nowhere Prophet.”





Studio Fizbin ist ein Independent-Games-Studio in Ludwigsburg und Berlin, das von Sebastian Mittag, Alexander Pieper und Mareike Ottrand gegründet wurde. Der Fokus von Studio Fizbin liegt auf Story-betonten Games und interaktiven Apps mit fesselnden, originellen und einzigartigen Charakteren, Welten und Geschichten. Das Unternehmen hat zahlreiche Auszeichnungen und Preise erhalten, darunter den Deutschen Computerspielpreis 2014 und den Local Hero Games Award 2016 für das Spiel „The Inner World“.

Founded by Sebastian Mittag, Alexander Pieper and Mareike Ottrand, Studio Fizbin is an independent games studio based in Ludwigsburg and Berlin. Studio Fizbin focuses on story-driven games and interactive apps with captivating, original and unique characters, worlds, and stories. The company has garnered countless awards and prizes, including the German Computer Game Award 2014 and the Local Hero Games Award 2016, both for the game "The Inner World."

the inner world
DER LETZTE WINDMÖNCH





STUDIO SEUFZ, Anfang 2017 von vier Absolventen der Filmakademie Baden-Württemberg gegründet, erschafft mit Leidenschaft Trickfilme und Indie-Games für junge Erwachsene. Der Fokus liegt hierbei auf emotionalen, existenziellen Inhalten, verpackt in einen zugänglichen Stil. Auf das Konto der Entwickler gehen bereits unzählige Webgames, darunter „Lucky Tower“ oder „Murder“, die über zehn Millionen Mal gespielt wurden. Neben diversen Auftragsarbeiten und Kurzfilmen arbeitet das Team gerade an dem experimentellen PC-Spiel „The Longing“.

Established in early 2017 by four graduates of the Filmakademie Baden-Württemberg, STUDIO SEUFZ is dedicated to creating animated films and indie games for young adults. The team's focus is on emotional, existential contents, packaged in an accessible style. To date, the developers have released countless web games, e.g., "Lucky Tower" and "Murder," which have been played over ten million times. In addition to various commissions and short films, the team is currently developing the experimental pc game, "The Longing."





Superwear

Superwear®, gegründet 2017, entwickelt Wearables – ihr erstes Produkt ist eine in vielen Industrien einsetzbare Bewegungssteuerung. Auf dem Games-Markt schafft Superwears Technologie die Basis für eine neue Art von Peripheriegeräten, die parallel zu Maus und Tastatur genutzt werden können. Der Tapper® (To Advance Player PERformance) wird hierbei zu einer „dritten Hand“, die zusätzliche Eingaben in allen Spielen und Programmen auf Desktop, Mobile und VR ermöglicht.

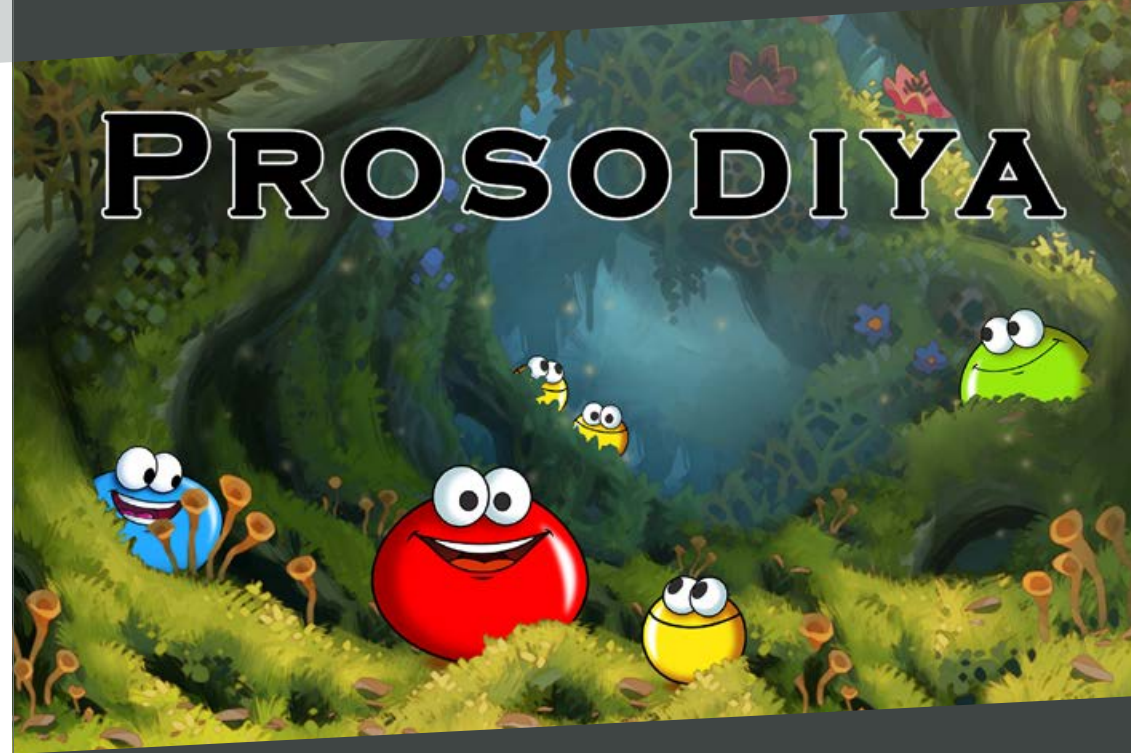
Superwear®, founded in 2017, develops wearables. The company's first product is a motion control solution applicable in many industries. In the games sector, Superwear's technology serves as the basis for a new kind of peripheral device that may be used alongside a mouse and keyboard. The Tapper® (To Advance Player PERformance) thereby becomes a "third hand," making additional input possible for all games and apps – whether it's on desktop, mobile, or VR.





Das Tübinger Institut für Lerntherapie (TIL) ist eine Ausgründung der Eberhard Karls Universität Tübingen. Das Unternehmen wurde 2015 gegründet und hat sich zum Ziel gesetzt, wissenschaftliche Erkenntnisse aus der Legasthenie-Forschung in einem digitalen Lernspiel umzusetzen. Das Ergebnis ist „Prosodiya“ – ein innovatives Lernspiel zur Verbesserung der Lese- und Rechtschreibleistung. Mit der App trainieren Kinder spielerisch ihre Bewusstheit für sprachrhythmische Merkmale wie Silben und Betonung und lernen so systematisch, leichter und mit Spaß Lesen und Schreiben.

The Tübinger Institut für Lerntherapie (TIL) is a spin-off company of Eberhard Karls Universität Tübingen. Established in 2015, TIL's objective is to implement the scientific findings gleaned from dyslexia research in a digital educational game. The result is "Prosodiya," an innovative educational game designed to improve reading and spelling performance. The app's playful approach helps children learn to read and write by systematically training their awareness of linguistic characteristics, e.g. syllabics and emphasis, in a fun and easy way.





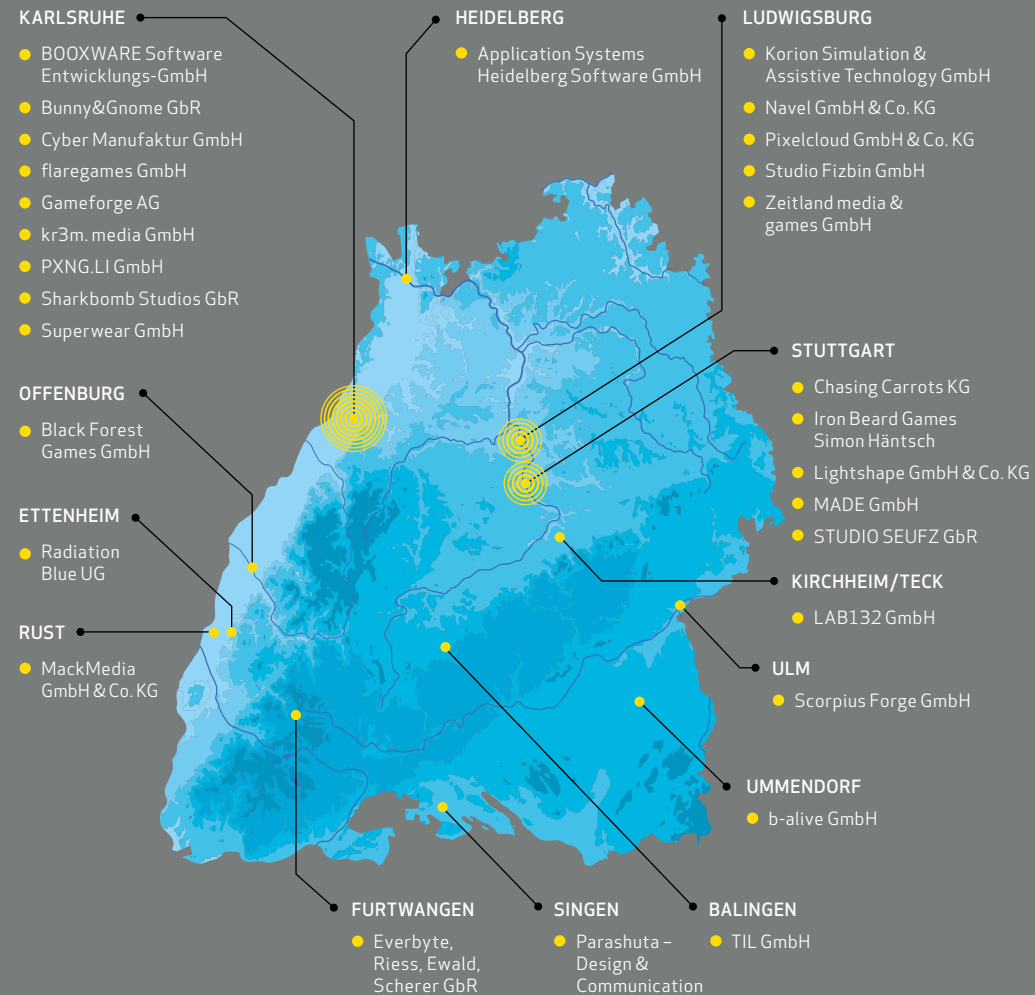
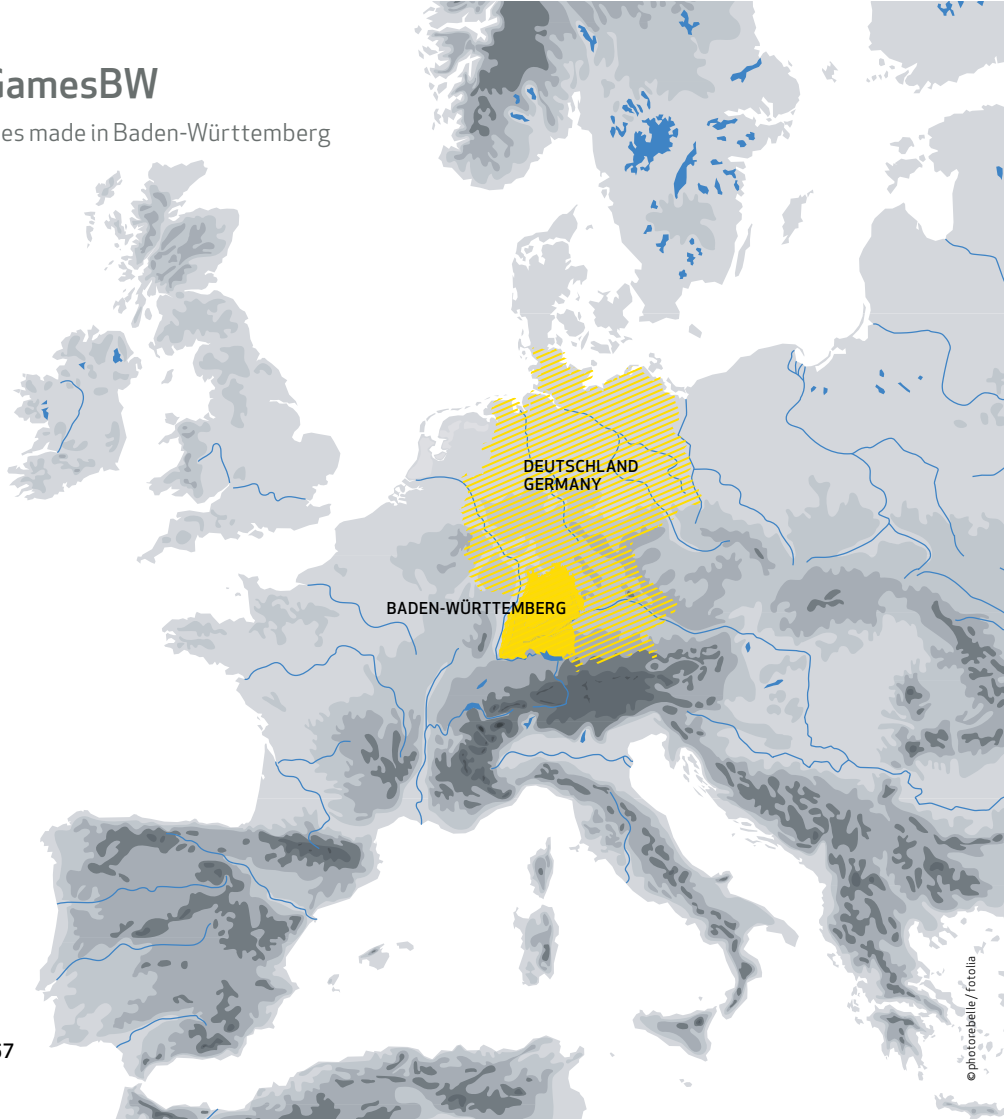
Maßgeschneiderte Lösungen für eine vernetzte Welt: Seit 2010 vereint Zeitland Kreativität und Technik auf hohem Niveau. Der Spezialist für Games und Apps aus Ludwigsburg hat langjährige Erfahrung mit App- und Spieleentwicklung, Programmierung, UI/UX-Design und der Konzeption von transmedialen und interaktiven Inhalten. Zu den Kunden gehören unter anderem Ravensburger, Bosch, UDG, Teva, ratiopharm, Dreamfab und Chimera Entertainment.

Customized solutions for an interconnected world: since 2010, Zeitland combines creativity and technology at a high level. The Ludwigsburg-based specialist for games and apps has years of experience developing apps and games, programming, UI/UX design, and creating concepts for transmedial and interactive contents. Clients include Ravensburger, Bosch, UDG, Teva, ratiopharm, Dreamfab, and Chimera Entertainment, among others.



#GamesBW

Games made in Baden-Württemberg



#GamesBW

Games degree programs in Baden-Württemberg

FREIBURG

- Hochschule für Kunst, Design und Populäre Musik Freiburg
 - Informatik für audiovisuelle Medien (B.A.)

FURTWANGEN

- Hochschule Furtwangen University
 - Medieninformatik (B.Sc.)
 - Online Medien (B.Sc.)
 - Medienkonzeption (B.A.)
 - Medieninformatik (M.Sc.)
 - Design interaktiver Medien (M.A.)
 - Musikdesign (B.Mus.)
 - MusicDesign (M.A.)
 - Zertifizierung für Computergames (studiengangübergreifend)

HEIDELBERG

- SRH Hochschule Heidelberg
 - Virtuelle Realitäten mit Schwerpunkt „Game Development“ (B.Sc.)
 - Crossmedia Design mit Schwerpunkt „Game Art & Animation“ (B.A.)

KARLSRUHE

- Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe
 - Medienkunst (Diplom)

LUDWIGSBURG

- Filmakademie Baden-Württemberg
 - Interaktive Medien (Diplom)

OFFENBURG

- Hochschule Offenburg
 - Medien und Informationswesen (B.Sc.)
 - medien. gestaltung und produktion (B.A.)
 - Medien und Kommunikation (M.Sc.)

RAVENSBURG

- Duale Hochschule Baden-Württemberg Ravensburg
 - Mediendesign (B.A.)

STUTTGART

- Hochschule der Medien
 - Medieninformatik (B.Sc.)
 - Mobile Medien (B.Sc.)
 - Computer Science and Media (M.Sc.)
 - Audiovisuelle Medien (B.Eng.)
 - Audiovisuelle Medien (M.Eng.)

● Hochschule Macromedia

- Campus Stuttgart
 - Game Design (B.A.)

● Macromedia Akademie

- Campus Stuttgart
 - Game Design and Development (B.Sc., Hons)

● mAHS, media Akademie – Hochschule Stuttgart

- Game-Design (B.A.)
 - Animation-Design (B.A.)

● Merz Akademie

- Gestaltung, Kunst und Medien (B.A.)

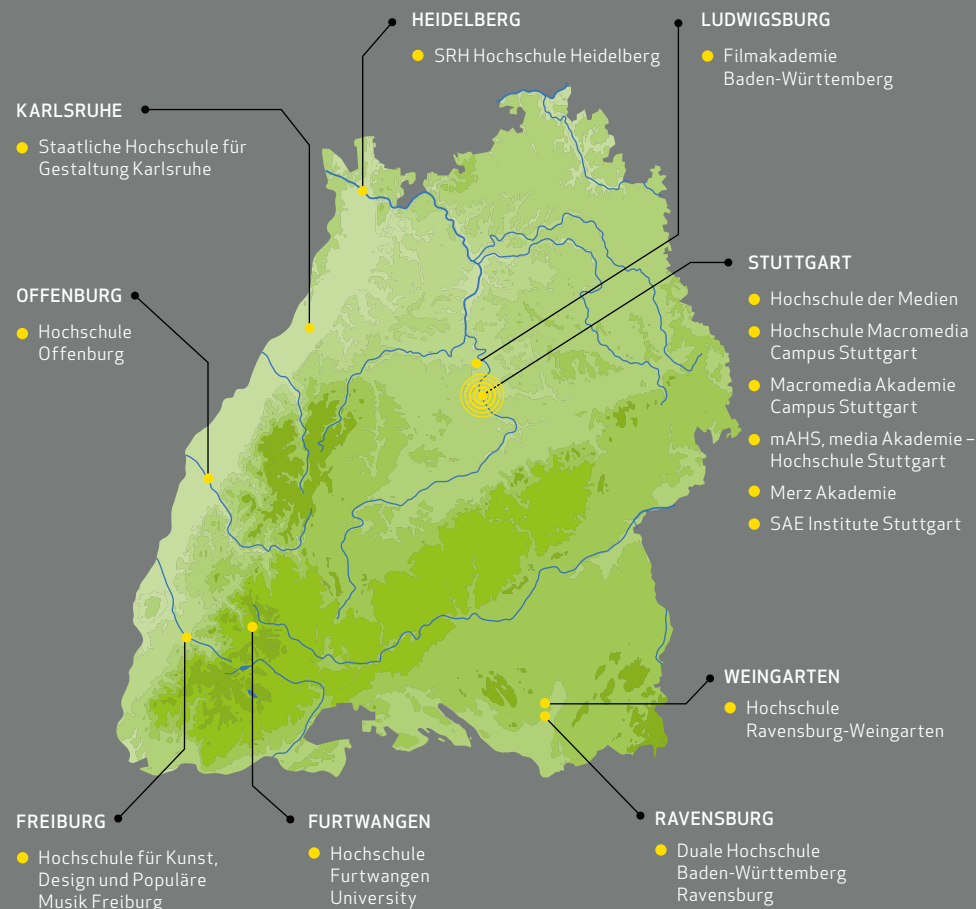
● SAE Institute Stuttgart

- Game Art Animation (B.A./B.Sc., Hons)
 - Games Programming (B.Sc., Hons)

WEINGARTEN

● Hochschule Ravensburg-Weingarten

- Angewandte Informatik, Profil Spiele und digitale Medien (B.Sc.)
 - Informatik, Profil Spiele (M.Sc.)
 - Mediendesign und digitale Gestaltung (B.Sc.)



#GAMES BW

WIR FÖRDERN GAMES
IM SÜDWESTEN

WWW.MFG.DE

DIGITAL CONTENT FUNDING –
FÖRDERUNG FÜR GAMES,
APPS, VR UND CONTENT

DCF.MFG.DE



BADEN-WÜRTTEMBERG-STAND
IM BUSINESS-BEREICH
DER GAMESCOM

OPEN STAGE #GAMESBW –
OFFENE PLATTFORM
FÜR DIE GAMES-SZENE
IN BADEN-WÜRTTEMBERG

MFG Medien- und Filmgesellschaft
Baden-Württemberg



Showreel #GamesBW
Games made in Baden-Württemberg

MFG is part of
GAMES+GERMANY
Regional Funds and Networks

Digital Content Funding
Fragen zur Förderung von Games,
Apps, VR und digitalem Content?
MFG Medien- und Filmgesellschaft
Baden-Württemberg
Maria Würth, wuerth@mfg.de

Impressum *Imprint*
MFG Medien- und Filmgesellschaft
Baden-Württemberg mbH
Breitscheidstraße 4
70174 Stuttgart
Germany

T +49 (0) 711 / 90715300
F +49 (0) 711 / 90715350

info@mfg.de
www.mfg.de

Redaktion *Editor*
Bernd Hertl (V.i.S.d.P.),
Maike Schwarz

Gestaltung *Graphic Design*
Südgrafik, Stuttgart

Stand *Last Revised*
August 2017