



# #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, etwas das Digital Content Funding (DCF), den Gemeinschaftsstand baden-württembergischer Games-Unternehmen auf der Gamescom oder das Veranstaltungsformat 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 format Open Stage #GamesBW. #GamesBW – promoting Baden-Württemberg's games industry!*

# #GamesBW

## Inhalt – Content



6|7



8|9



10|11



24|25



26|27



28|29



12|13



14|15



16|17



30|31



32|33



34|35



18|19



20|21



22|23



36|37



38|39



40|41



5d lab entwickelt mit seinem seit der Gründung 2012 schnell wachsenden Team aus erfahrenen Entwicklern, Designern und Wissenschaftlern innovative Produkte und Dienstleistungen rund um die Themen Games, Web und Big Data. In der neuesten Game-Kreation „Mitosis“ setzt das Team reale Evolutionsvorgänge in spielerischem Gewand um.

*Since its founding in 2012, 5d lab's rapidly growing team of experienced developers, designers, and researchers has been developing innovative products and related services involving games, the web, and Big Data. The team's latest game creation, "Mitosis", is based on actual evolutionary processes.*



## 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 operating successfully in worldwide digital distribution as a publisher since 2014.*





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 edukative Themen metaphorisch ansprechend aufbereitet werden. So auch in dem 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

Chasing Carrots KG  
Hornbergstraße 94  
70188 Stuttgart  
Germany

T +49(0)711 / 64 51 93 53  
info@chasing-carrots.com  
www.chasing-carrots.com



„Wir entwickeln Spiele, die wir auch selbst gerne spielen“ – nach diesem Prinzip arbeitet das Team von Chasing Carrots. 2009 als Nebenprojekt gestartet, wurde das Unternehmen im Juli 2011 von Dominik Schneider und Patrick Wachowiak gegründet. Das unabhängige und mehrfach ausgezeichnete Spiele-Entwicklungsstudio hat seinen Sitz im Stuttgarter Osten. Zum Portfolio zählen unverwechselbare Spiele für den digitalen PC-, Konsolen- und Mobile-Markt wie „Pressure“ (2013), „Cosmonautica“ (2015), „Pressure Overdrive“ (2016 TBA) und „Heart of Scrap“ (WIP TBA).

*Chasing Carrots' motto: "We develop games we want to play ourselves." Initially started in 2009 as a sideline, the business was established in July 2011 by Dominik Schneider and Patrick Wachowiak. The independent, award-winning games development studio is headquartered in Stuttgart's east side. Their portfolio includes distinctive games for the digital PC, console, and mobile market, e.g., "Pressure" (2013), "Cosmonautica" (2015), "Pressure Overdrive" (2016 TBA), and "Heart of Scrap" (WIP TBA).*

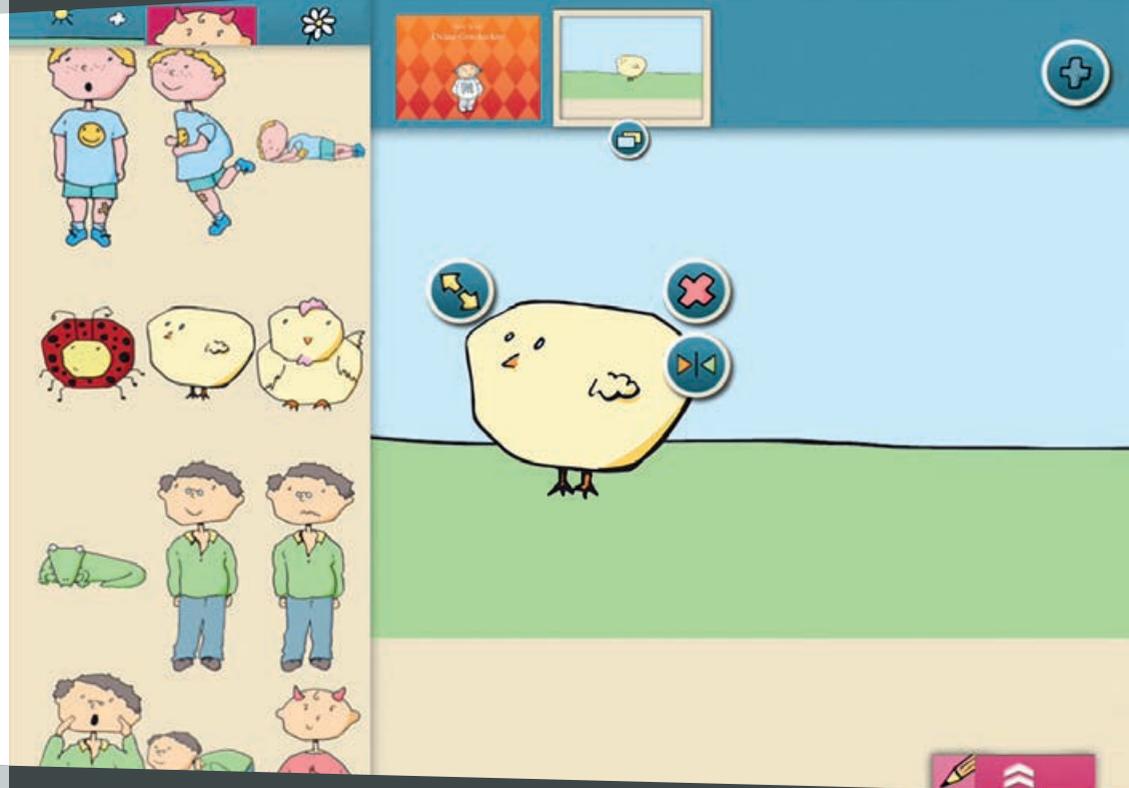
Heart of Scrap (Work in progress)





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 qualitativer Mobile Games – wie „Sinister Edge“ – fokussieren. Auch neueste Technologien wie Virtual Reality kommen zum Einsatz.

*Founded earlier this year, 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 – employing the latest technologies, including virtual reality.*





Korion ist ein Softwareunternehmen, das 2003 aus der Fraunhofer Gesellschaft ausgegründet wurde. Die Firma 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.*



## MackMedia.®

MackMedia bietet Freizeitpark Entertainment auf digitalem Level. Gegründet als Medienunternehmen des Europa-Parks, Deutschlands größtem Freizeitpark, führt MackMedia die Freizeitparkindustrie in das digitale Zeitalter. Neben innovativen Weltneuheiten wie Virtual Reality auf echten Achterbahnen verbreitet MackMedia weltweit Content durch Filme, Games und Social Media.

*MackMedia offers theme-park entertainment on the digital level. Founded as the media subsidiary of Germany's largest theme park, Europa-Park, MackMedia has been leading the theme park industry into the digital future. In addition to innovative global novelties like virtual reality coupled with real roller coaster rides, MackMedia offers content internationally through film, games, and social media.*





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“.

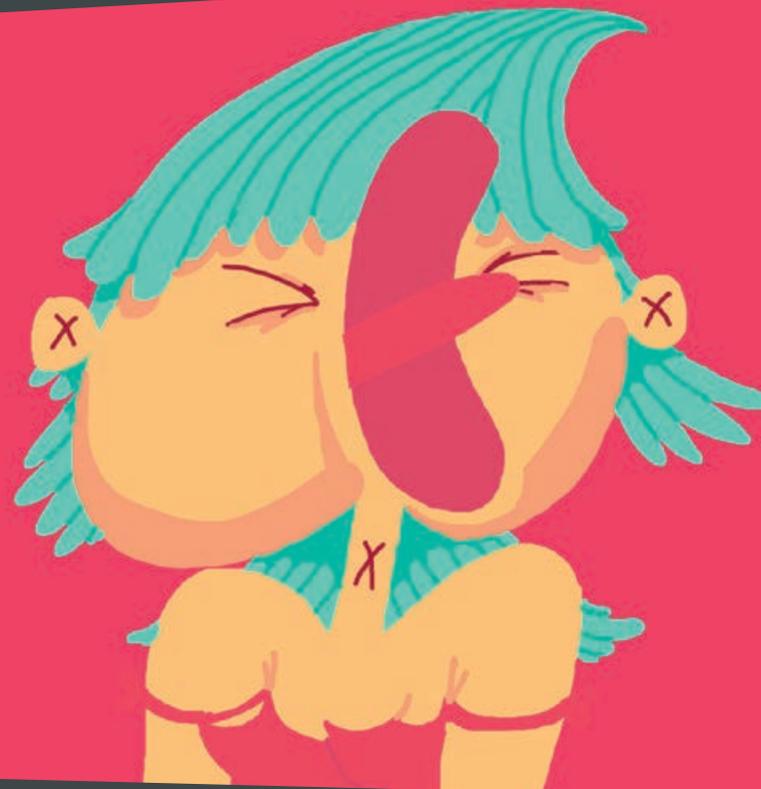
*MADE is a Stuttgart-based independent studio. Since its founding in 2012, the games developer has published 12 mobile games for various platforms. The 2015 release of “Slice Zombies for Kinect” marked the start-up company’s new focus on developing console and pc games. The game is available at Xbox 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 Spieleentwicklerstudio. Die Games der Gründer Thomas Krüger und Fabian Schaub beruhen auf simplen Ideen, die die größtmögliche emotionale Wirkung haben. Das Team veröffentlichte das Action Adventure „Globosome“ und arbeitet momentan an „Mimics“, einem Partyspiel für iOS und Android, in dem Spieler witzige Grimassen imitieren. „Mimics“ erscheint im Sommer 2016.

*Navel is an independent games developer studio. The games created by founders Thomas Krüger and Fabian Schaub are based on simple ideas with a maximum of emotional effect. The team published the action adventure “Globosome” and is currently working on “Mimics”, a party game for iOS and Android, that lets players imitate funny faces. “Mimics” will be released for mobile devices in summer 2016.*





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- sowie Produktpräsentationen und 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 an dem Karlsruher Schloss gezeigt.

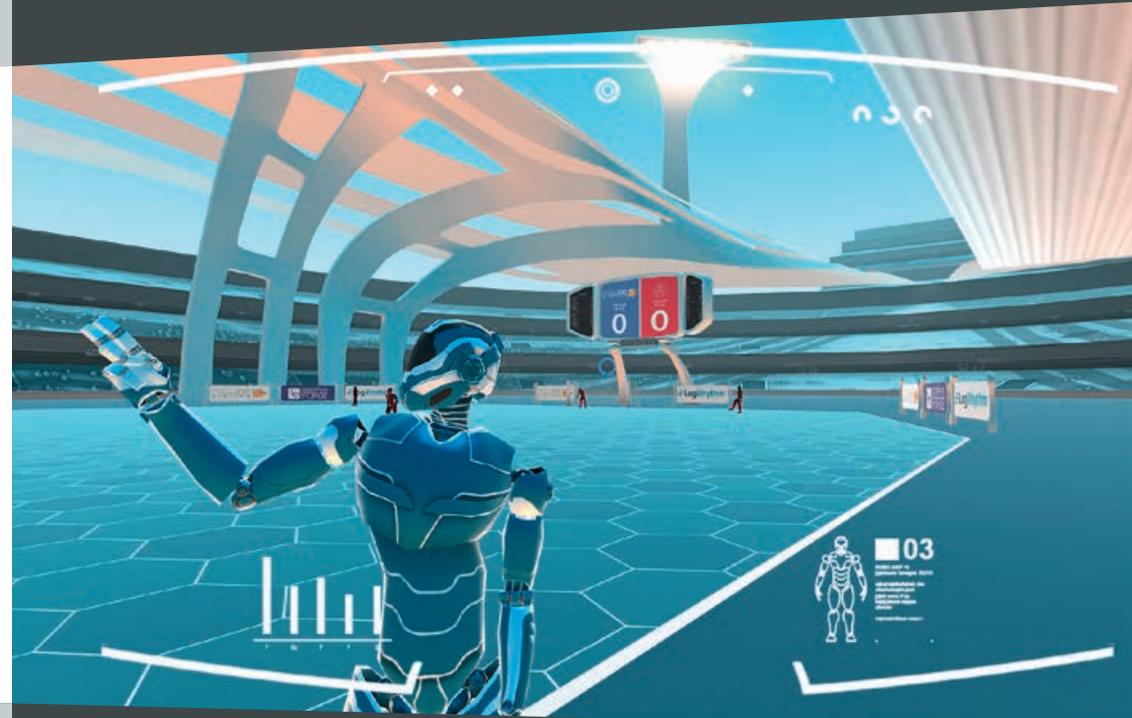
*A creative agency with a network identity: PXNG.LI – pronounced PONG.LI – conceives and implements ideas for business and product presentations and major events. Since 2004, the agency has been developing games for companies, art installations, and cultural institutions. The world's first megapixel 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.*





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 dem Game „Cybersoccer“. Weitere Schwerpunkte sind interaktive Medien und moderne Digitalisierungsthemen, wie Virtual Reality und Gamification.

*The Ulm-based software company Scorpius Forge was started in 2012. The eight-member team specializes in developing games and business apps for mobile platforms – e.g., “Cybersoccer”. Other areas of activity include interactive media and modern digitalization, e.g., 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. Studio Fizbin gewann mit „The Inner World“ 2014 in der Kategorie „Bestes Deutsches Spiel“ den Deutschen Computerspielpreis.

*Studio Fizbin is an independent games studio based in Ludwigsburg and Berlin. Founders Sebastian Mittag, Alexander Pieper, and Mareike Ottrand's focus is on games and interactive apps with compelling and original stories, characters, and worlds. Studio Fizbin's production "The Inner World" garnered the award for best German computer game in 2014.*





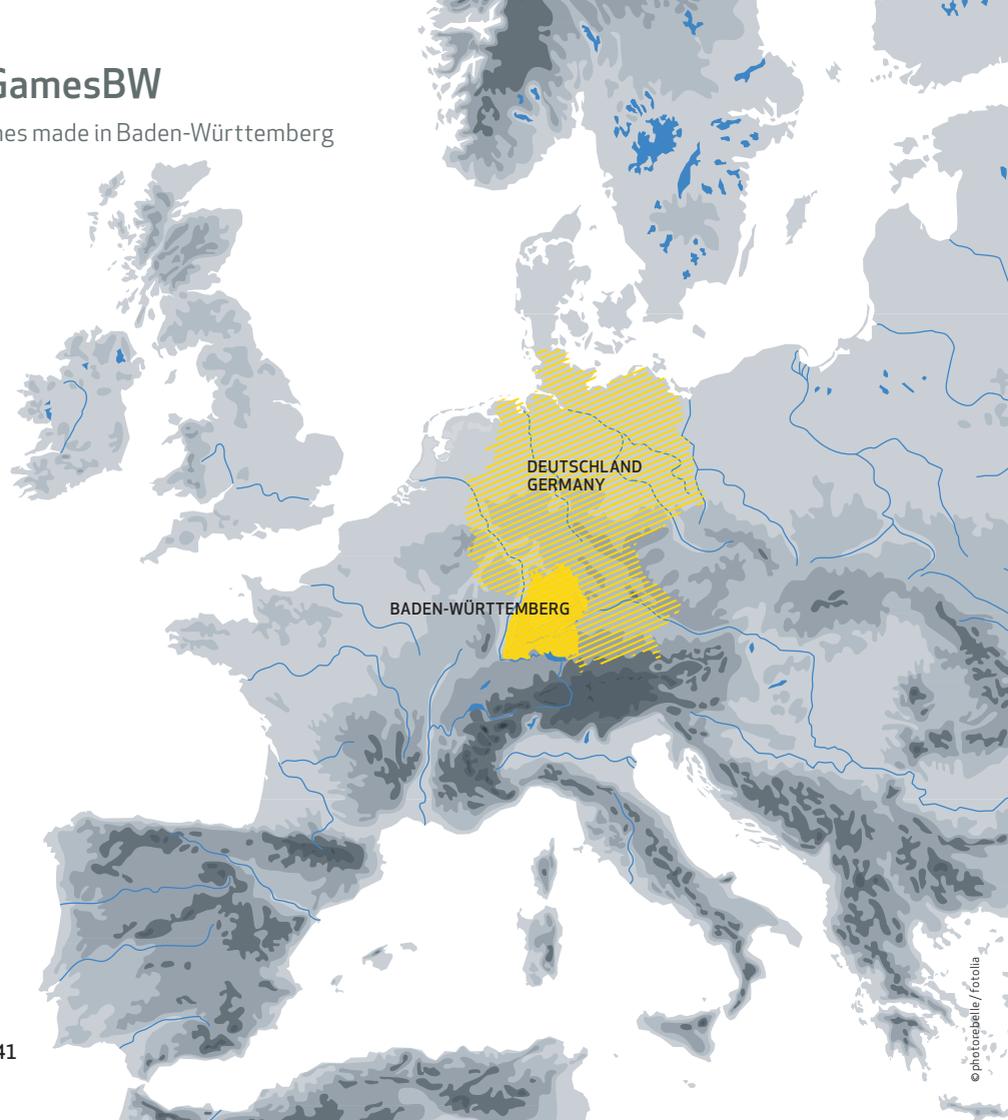
Maßgeschneiderte Lösungen für eine vernetzte Welt: Seit 2010 vereint Zeitland Kreativität und Technik auf höchstem Niveau. Der Spezialist für Games und Apps aus Ludwigsburg hat langjährige Erfahrung mit App- und Spieleentwicklung, Programmierung, UI/UX Design und der Konzeption von transmedialen und 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 the highest 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

A detailed map of Baden-Württemberg, Germany, with yellow dots and concentric circles indicating the locations of game studios. Lines connect these locations to text boxes listing the companies. The cities and their associated companies are:

- KARLSRUHE**
  - BOOXWARE Software Entwicklungs-GmbH
  - Bunny & Gnome GbR
  - Cyber Manufaktur GmbH
  - PXNG.LI GmbH i.G.
  - Sharkbomb Studios GbR
- LUDWIGSBURG**
  - Studio Fizbin GmbH
  - Korion Simulation & Assistive Technology GmbH
  - Navel GbR
  - Pixelcloud GmbH & Co. KG
  - Zeitland media & games GmbH
- STUTTGART**
  - Chasing Carrots KG
  - MADE GmbH
- RUST**
  - MackMedia GmbH & Co. KG
- FREIBURG**
  - 5d lab GmbH
- FURTWANGEN**
  - Everbyte GbR
- ULM**
  - Scorpius Forge GmbH
- UMMENDORF**
  - b-alive GmbH

# #GAMES BW

WIR FÖRDERN GAMES  
IM SÜDWESTEN

[WWW.MFG.DE](http://WWW.MFG.DE)

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



**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

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](mailto:info@mfg.de)

[www.mfg.de](http://www.mfg.de)

Redaktion *Editor*

Bernd Hertl (V.i.S.d.P.), Ines Gräther,  
Stefanie Müller

Gestaltung *Graphic Design*

Südgrafik, Stuttgart

Stand *Last Revised*

April 2016